

Post Mortem

kill'em all

Глаз Дракона

Годзилла на прогулке

Unreal II: The Awakening

всем сидеть 10 часов!

Enter the Matrix

нам нужно много пушек

Command&Conquer: Generals

не стареют душой генералы

Time Splitters

воины во времени

SimCity 4

Сим-город Симов

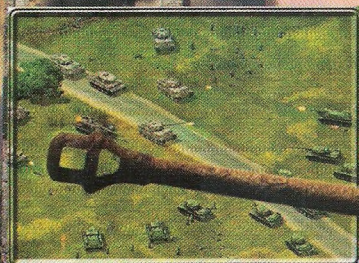
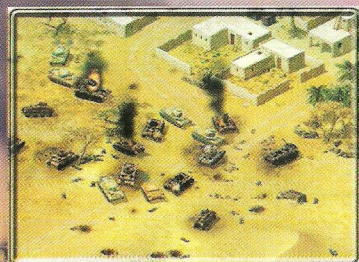
Самый лицензионный поставщик программ для домашних компьютеров в Украине

1С® МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам партнерства обращаться: e-mail: multimedia@1c.ua, <http://games.1c.ua>

ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL

УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ, ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА УСТУПАЕТ ГЕНИЮ ПОЛКОВОДЦА



БЛИЦКРИГ

- **Реальные** сражения Второй мировой в трех кампаниях
- **Бесконечное** число миссий любого стиля и сложности
 - **Более 200** образцов военной техники в 3D
 - **Максимум** реализма, минимум условностей
- **Войска** получают опыт и переходят из миссии в миссию
 - **Неограниченная** поддержка с воздуха
- **Редактор** для создания боевых единиц, миссий, кампаний
- **Многопользовательская** игра по локальной сети и через Интернет

Выход игры: 1 квартал 2003 года

games.1c.ru www.nival.com www.blitzkrieg.ru

Блицкриг © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» — товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».



INTRO

«Если б мишки были пчелами, то они бы нипочем бы никогда б и не подумали так высоко строить дом». Ну что, думаете, к чему тут эта песенка Винни-Пуха? А? А вот и ни к чему! Дело в том, что, когда я сажусь что-то писать (статьи там или письма любовные нашим читателям), то первое, что приходит в голову еще до первой сформировавшейся мысли, это и есть этот стишок.

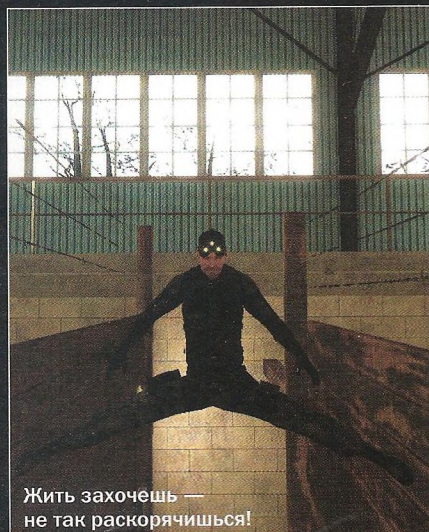
«А еще, говорят, есть такие языки оленьи...» А это тоже ни к чему, это из Жванецкого — и это первая фраза, которая попадает мне на язык, когда сказать особо нечего, а пауза затягивается.

Не думайте, конечно, что мне нечего сказать! Настоящему геймеру всегда есть что сказать! Особенно если геймер — читатель журнала «Шпиль!» или его редактор! А я, в общем-то, и то, и другое. Вот такое совпадение.

Так что скажу. Пришла весна! Завяли помидоры. Зато расцвели девушки и молодые люди, народ снял шубы и телогрейки, начал таять снег и потекли ручьи. Где какие... На открытой местности, на природе, в горах — это ручьи, полные талой воды, а вот возле заправок и игровых клубов течет бензин пополам с пивом и колой — яркое зрелище! Как красиво переливаются жирные разводы на поверхности вонючей жидкости... Сценично возвышаются на фоне индустриального пейзажа груды мусора и пожухлой травы, показавшиеся из-под снега.

Но мы не унываем! Потому что с приходом весны приходит и первый весенний номер, который вы держите в руках! Номер получился нереально-тропичально-Симоидально-командирско-матричным, как глаз дракона! И мы этому, естественно, рады. Рады тому, что выходят новые игры, появляются новые железки — и все это нам с вами интересно как никогда. Потому что весна — значит, скоро лето, каникулы, море и все остальные радости жизни.

Ура, товарищи! Ура!



Жить захочешь — не так раскорячишься!

Содержание

Эхо планеты

Igronанорама	2
Индустри	3
Screen-парад	4
Best of	5

Ждем-с!

PC	
Enter the Matrix	6
Harbringer	8
Tropico 2	10
Консоли	
Primal	12

To play or not to play

PC	
Command&Conquer: Generals	14
Post Mortem (прохождение)	18
Neverwinter Nights — add-ons	20
Impossible Creatures	28
Глаз Дракона	30
Unreal II: The Awakening	32
SimCity 4	36
Консоли	
Time Splitter	34

Ацтой

Knight Rider	27
--------------	----

Железный бум

38

Animania

Princess Mononoke	40
-------------------	----

Clubничка

42

Tips&Tricks

Cheats+Hits	43
Отцовский хит	44

П@утин@

46

Всякая Всячина

47

Shpilki

Vox Populi	48
------------	----

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный отстой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (а вообще —, неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

Quake 4

С тех пор как разработчик всей серии «кваков» — компания id Software — передала права (а говоря проще, свалила всю работу) по Quake 4 на известную Raven Software, у фанатов появилась надежда, что этот долгострой наконец-то сдвинется с места.

Немерено времени мы дружно ждали релиза беты или хотя бы новостей о том, как продвигается работа над продолжением легендарного шутера. И дождались...

В конце февраля Raven вывесила на своем сайте список вакансий на должности разработчиков, дизайнеров... — короче, группы для работы над Quake 4. Хех, грустная новость! Если учесть, что движок для Quake можно было спокойно взять из Doom III той же id Software, то кроме дизайнера, собсно, ничего и делать не надо!

В общем, становится понятно, что четвертой кваки в скором времени нам не видать как собственной спины.

Soldier of Fortune II: Double Helix

Игрушка, которую многие полюбили еще по урезанным полуфабрикатам, имевшимся на черном рынке, наконец-то дойдет до нас и в «белом» варианте!

Хочу пояснить, что для игр в интернете желательно иметь легальную версию игры, а серверов для SOF II в Сети — огромное количество.

Так что теперь — благодаря компании «1С» — мы сможем показать злобным буржуинам,

кто лучшие в мире геймеры, и побить их на их собственных буржуйских серверах!

Desert Storm

Что такое 13 сентября? Нет, слава богу, не пятница, 13-е, а суббота. Но зато это очень рядом с 11 сентября, после которого американцы вспомнили, что на свете существуют Ближний Восток, Азия и другие регионы, где, по их данным,

в неограниченных количествах водятся злобные террористы.

И именно сейчас, когда Дж. Буш-младший продолжает дело своего отца и собирается воевать в Ираке, компания Sci Games из Англии решила вспомнить, как шла война в том же Ираке, но 13 лет назад.

В игре «Буря в пустыне», которая выйдет 13 сентября, объединения элитных подразделений SAS из Британии и Delta Force из США должны будут скрытно уничтожать отдельных вражеских начальников, взрывать важные объекты противника. В общем, заниматься всякими полезными для сил союзников вещами. По ходу игры нужно будет управлять этими самыми группами бойцов. Причем планируется мультиплеер и сетевая/интернет-игра.

S.W.A.T.: Urban Justice

Если кто не в курсе: S.W.A.T. это не сват или брат, а элитное подразделение по борьбе с безобразниками в США.

Эту игру от Sierra, посвященную будням бравых парней, многие ожидали увидеть на Е3, но очевидно, что после ухода из компании продюссера игры и группы ключевых спецов игра будет задержана. Кроме того, компания приняла решение, с того ни с сего, решение перейти на движок Unreal! Более подробной инфы нет, поэтому непонятно, какой именно из «нереалов» имеется в виду. Но Sierra подтвердила наши опасения и заявила, что теперь игра выйдет, в лучшем случае, в начале следующего года, что не есть хорошо.

Counter Strike: Condition Zero

Ожидаемый всеми поклонниками «контры» маленький праздник от Ritual Entertainment явно откладывается. Сам разработчик молчит, но множество фактов говорит о том, что игра выйдет, скорее всего, где-то осенью.

Очередная тянушка треплет нервы, а геймерам остается только ждать.

ИгроPanorama



ARTMASTER

ТОВ "АРТ-МАСТЕР"

пропонує:

Сервер середнього рівня "Нео-2002" представляє собою програмний продукт, що дозволяє створювати надійні розподілені "Бізнес-2-Бізнес" та "Бізнес-2-Клієнт" системи. Його основним завданням є посвідчення міцності та надійності звичайних настільних систем з новими технологічними рішеннями, що дозволяє створювати розподілені інформаційні системи.

Основними можливостями "Нео-2002" є:

- вибір будь-якої мережевої конфігурації;
- робота з лініями з низькою пропускну здатністю;
- модульна архітектура;
- шифрування вхідного та вихідного трафіку;
- журналювання роботи;
- підтримка різноманітних клієнтських платформ та ін.

☎ тел. +380 44 251-46-83

✉ e-mail: post@art-master-soft.com.ua

Indus3

Да пребудет с вами графическая Сила!

Наша любимая nVidia спонсировала запуск на орбиту Земли огромного проектора, который будет показывать на Луне записи лучших игр WCG 2002...



Не, это так, мечта. На самом деле nVidia показала народу новые чипы из семейства суперпроизводительных графических мегачипов GeForce FX. С начала марта все самые крутые производители начинают выпускать видюхи на базе не только GeForce FX 5800, которая была показана еще раньше, но и GeForce 5600 и 5200.

Понятное дело, что те чипы, у которых номера поменьше, и скорость показывают меньше. То есть модели GeForce

5200 и 5200 Ultra — это так, слабачки семейства. Более навороченные 5600 и 5600 Ultra — это «середнячок». Крутые же мегачипы — это те, что маркированы как «5800» и «5800 Ultra».

GeForce 5800 работают с памятью DDR-II (дожить бы...) и имеют на борту 200 млн. транзисторов. Цена у видюх на их базе будет — не балуйся, но и производительность такая, что крышу сорвет.

Ес-сно, что чипы поддерживают все навороты DirectX 9.0 и все последние аппаратно-программные прибамбасы.

А ТЫ записался в геймеры?

Не менее любимая, чем nVidia, компания ATI успела



показать свои девайсы прям перед презентацией «гефорсов». Для нашего с вами рынка настольных игровых машин она выпустила три новых процессора: Radeon 9200, 9600 и 9800.

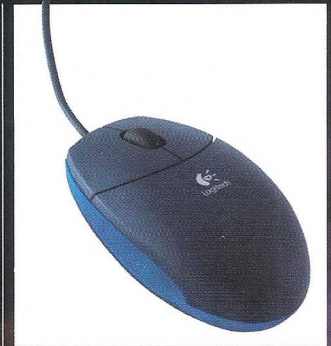
Как всякая нормальная компания, ATI маркирует чипы по производительности — поэтому и без гадалки можно сказать, что 9800 — самая мощь, 9600 — мощь, но поменьше, а 9200 — для тех, кому родители много денег за раз не дают.

Самая яркая штука — Radeon 9800 — опять же, работает с DirectX 9.0, поддерживает технологию Smartshader (направленную на точную передачу цвета) и применяет для антиалиасинга Smoothvision собственного производства.

То, что может позволить себе средний украинский геймер (да и то не каждый), — это Radeon 9200. Чип построен по quad-pipe архитектуре, поддерживает интерфейс AGP 8x и работает с 256 Мб видео-ОЗУ. В общем, тоже ничего.

Англичане, объединяйте игровые станции!

Английский офис Sony открыл подписку на услугу по использованию игровой зоны в широкополосных сетях.



Ну, проще говоря, Англия вся покрыта жирным инетом — и теперь (с 31 марта) все владельцы PlayStation 2 смогут играть в игры в единой сети.

Супер! Везет же некоторым... Мало того что инет серьезный имеют, так еще и PS2 объединяют в сеть. У нас люди только-только dial-up'ом разживаются — а они уж давно забыли, что это такое. Ладно, ще не вмерла Украина!

Правда, первое время англичане смогут играть только в одну игру — SOCOM: US Navy Seals (про американскую спецбригаду «Морские коты»), для чего нужно купить специальную версию этой игры и комплект сетевого оборудования.

Logitech снова порадовала

Мало того что Logitech делает самые популярные мышки для PC-геймеров (сколько отцов играет на DualOptic, MX300, MX500 и MX700!), так она еще и о владельцах приставок не забывает!

Вот, например, буквально на днях компания представила клавишу и оптическую мышку специально для PlayStation 2. USB-девайсы стоят \$30 (клава) и \$20 (мышь) денег, что есть гуд!

Клавиатура сама по себе очень невелика, что дает возможность пристроить ее хоть на ручке кресла. А мышка с тремя кнопками и роликом, как и всякий другой оптокрыс, не требует чистки шарика — потому что его просто нет!

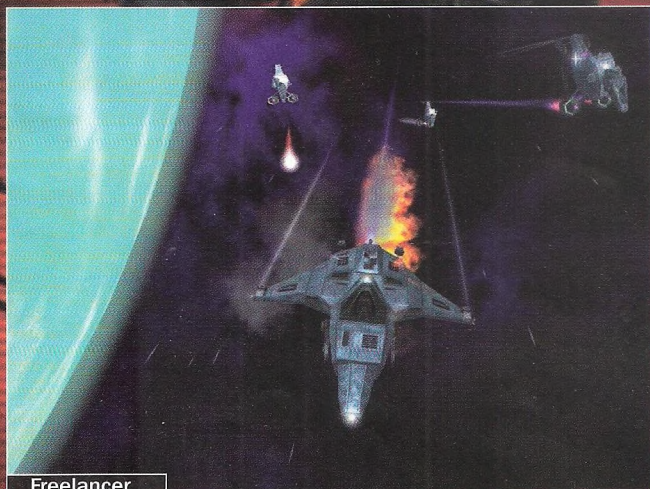
Но самая правильная у сих девайсов вещь — это шнур! Прикол в том, что шнур для геймерских устройств имеет длину не 1,2 и даже не 1,8, а целых 2,4 метра!

В общем, все по понятиям, папские девайсы.



Screen-парад

Эти игры стоит подождать



Freelancer



Harbringer



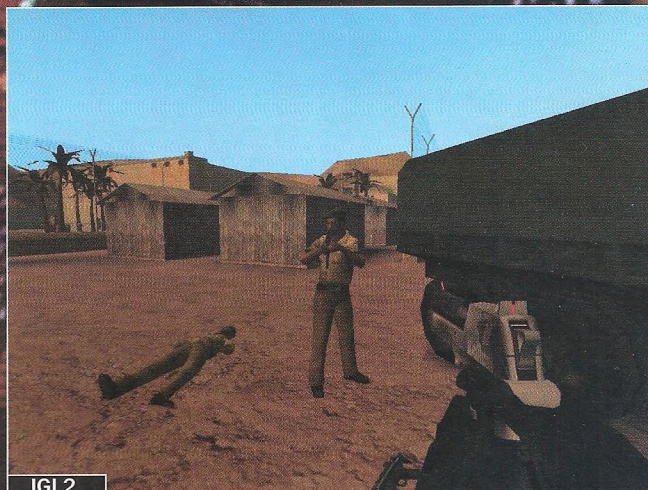
Primal



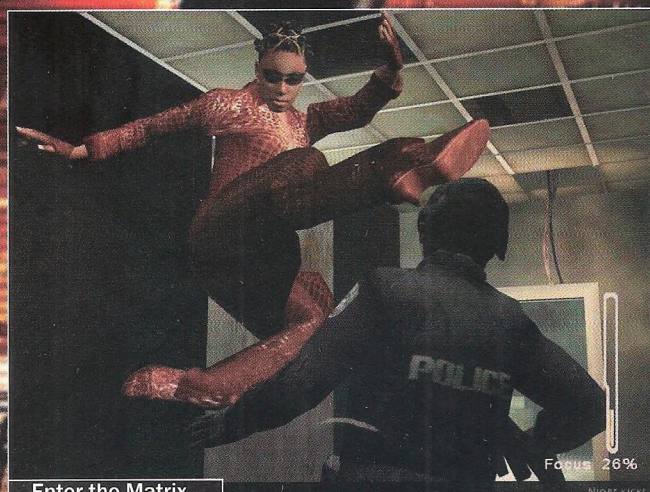
Freelancer



Gothic II



IGI 2



Enter the Matrix



The Elder Scrolls III

Interactive Achievement Awards 2002

Кроме всемирно известной редакции журнала «Шпиль!», которая делает различные игровые рейтинги, есть в этом самом мире еще и Академия интерактивных искусств и наук (Academy of Interactive Arts and Sciences — AIAS), которая недавно в очередной раз огласила перечень финалистов шестого ежегодного конкурса в области интерактивных развлечений — **Interactive Achievement Awards 2002**.

Напомню, что шоу награждения является своего рода игровым аналогом «Оскара» и проходит ежегодно в Hard Rock Hotel Лас-Вегаса. Вскоро мы расскажем и о победителях, а пока взгляните на номинантов в некоторых группах.

Лучшая игра 2002 года

- **Animal Crossing** (Nintendo) — GameCube;
- **Battlefield 1942** (Electronic Arts/Digital Illusions) — PC;
- **Ratchet & Clank** (Sony/Insomniac Games) — PS2;
- **Metroid Prime** (Nintendo/Retro Studios) — GameCube;
- **Grand Theft Auto: Vice City** (Rockstar Games) — PS2.

Лучшая игра 2002 года для PC

- **Age of Mythology** (Microsoft/Ensemble Studios);
- **Battlefield 1942** (Electronic Arts/Digital Illusions);
- **Medal of Honor Allied Assault** (Electronic Arts/2015 Inc.);
- **Neverwinter Nights** (Infogrames/BioWare);
- **Warcraft III: Reign of Chaos** (Blizzard).

Лучшая консольная игра 2002 года

- **Splinter Cell** (UbiSoft) — Xbox;
- **Ratchet & Clank** (Sony/Insomniac Games) — PS2;
- **Metroid Prime** (Nintendo/Retro Studios) — GameCube;
- **Grand Theft Auto: Vice City** (Rockstar) — PS2;
- **Eternal Darkness: Sanity's Requiem** (Nintendo/Silicon Knights) — GameCube;
- **Animal Crossing** (Nintendo) — GameCube.

THE BEST OF...

Премия за инновации в PC-играх

- **Battlefield 1942** (Electronic Arts/Digital Illusions);
- **Dungeon Siege** (Microsoft/Gas Powered Games);
- **Grand Theft Auto III** (Rockstar);
- **Medal of Honor Allied Assault** (Electronic Arts/2015 Inc.);
- **Neverwinter Nights** (Infogrames/BioWare);
- **Warcraft III: Reign of Chaos** (Blizzard).

Премия за инновации в консольных играх

- **Animal Crossing** (Nintendo) — GameCube;
- **Eternal Darkness: Sanity's Requiem** (Nintendo/Silicon Knights) — GameCube;
- **Grand Theft Auto: Vice City** (Rockstar) — PS2;
- **Metroid Prime** (Nintendo/Retro Studios) — GameCube;
- **Splinter Cell** (UbiSoft) — Xbox.

Лучшая семейная игра 2002 года

- **Back Yard Football** (Infogrames/Humongous Entertainment) — GameCube;
- **Mario Party 4** (Nintendo/Hudson Soft) — GameCube;
- **Scooby Doo! Night of 100 Frights** (THQ/Heavy Iron), PS2;
- **Harry Potter & the Chamber of Secrets** (Electronic Arts/Know Wonder) — PC;
- **SpongeBob Squarepants: Employee of the Month** (THQ/AWE Games) — PC.

Лучшая игра 2002 года для переносных игровых систем

- **Metroid Fusion** (Nintendo) — GBA;
- **The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords** (Nintendo) — GBA;
- **Yoshi's Island: Super Mario Advance 3** (Nintendo) — GBA;
- **Castlevania** — Harmony of Dissonance (Konami) — GBA.

Лучшая онлайн-игра 2002 года

- **Twisted Metal Black Online** (Sony/Incog Entertainment) — PS2;

- **Command and Conquer: Renegade** (Electronic Arts/Westwood) — PC;
- **Battlefield 1942** (Electronic Arts/Digital Illusions) — PC.

За выдающиеся достижения в области игрового дизайна

- **Animal Crossing** (Nintendo) — GameCube;
- **Battlefield 1942** (Electronic Arts/Digital Illusions) — PC;
- **Metroid Prime** (Nintendo/Retro Studios) — GameCube;
- **Neverwinter Nights** (Infogrames/BioWare) — PC;
- **Warcraft III: Reign of Chaos** (Blizzard) — PC.

За выдающиеся достижения в области создания игрового процесса

- **Animal Crossing** (Nintendo) — GameCube;
- **Metroid Prime** (Nintendo/Retro Studios) — GameCube;
- **Splinter Cell** (UbiSoft) — Xbox;
- **Ratchet & Clank** (Sony/Insomniac Games) — PS2.

За выдающиеся достижения в области создания художественного оформления

- **Kingdom Hearts** (Square/Squaresoft) — PS2;
- **Metroid Prime** (Nintendo/Retro Studios) — GameCube;
- **Sly Cooper and the Thievius Raccoonus** (Sony/Sucker Punch) — PS2;
- **Eternal Darkness: Sanity's Requiem** (Nintendo/Silicon Knights) — GameCube;
- **Ratchet & Clank** (Sony/Insomniac Games) — PS2.

За выдающиеся достижения в области создания анимации

- **Kingdom Hearts** (Square/Squaresoft) — PS2;
- **Sly Cooper and the Thievius Raccoonus** (Sony/Sucker Punch) — PS2;
- **The Mark of Kri** (Sony/SCEA San Diego) — PS2;

- **Ratchet & Clank** (Sony/Insomniac Games) — PS2;
- **Final Fantasy X** (Square/Squaresoft) — PS2.

За выдающиеся достижения в области дизайна звуковых эффектов

- **Eternal Darkness: Sanity's Requiem** (Nintendo/Silicon Knights) — GameCube;
- **Grand Theft Auto: Vice City** (Rockstar Games) — PS2;
- **Lord of the Rings: The Two Towers** (Electronic Arts/Stormfront Studios) — PS2;
- **Medal of Honor: Frontline** (Electronic Arts) — PS2;
- **Metroid Prime** (Nintendo/Retro Studios) — GameCube;
- **No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way** (Sierra Entertainment/Monolith) — PC;
- **Splinter Cell** (Ubi Soft) — Xbox.

За выдающиеся достижения в области создания визуальной технологии

- **Asheron's Call 2: Fallen Kings** (Microsoft/Turbine Entertainment) — PC;
- **Lord of the Rings: The Two Towers** (Electronic Arts/Stormfront Studios) — PS2;
- **Metroid Prime** (Nintendo/Retro Studios) — GameCube;
- **Splinter Cell** (Ubi Soft) — Xbox;
- **Unreal Tournament 2003** (Infogrames/Digital Extremes) — PC.

За выдающиеся достижения в области дизайна персонажей или сюжета

- **Eternal Darkness: Sanity's Requiem** (Nintendo/Silicon Knights) — GameCube;
- **Grand Theft Auto: Vice City** (Rockstar Games) — PS2;
- **Kingdom Hearts** (Square/Squaresoft) — PS2;
- **The Mark of Kri** (Sony/SCEA San Diego) — PS2;
- **Syberia** (Microïds) — PC.

Название: Enter the Matrix**Платформа:** PC, PS2, Xbox, GameCube**Разработчик:** Shiny Entertainment**Жанр:** action/exploration/fighting/driving**Системные требования (минимальные):**

Pentium III 800 МГц или Duron 800 МГц, 128 Мб ОЗУ,

GeForce 2 256 или Radeon 8500, DirectX 9.0

Системные требования (рекомендуемые):

Pentium III 1,2 ГГц или Athlon 1,2 ГГц, 256 Мб ОЗУ



Вход в Матрицу открыт!

Создание игр в довесок к кинопопеям Голливуда всегда считалось лучшим способом «срубить» денег с еще не остывшего и не забытого шедевра. Но вот только такие попытки в 50% случаев заканчивались трагично. И дело здесь не в том, что автор сценария просто-напросто не хотел заново переписывать свой шедевр или же разработчик выделял минимальные гонорары программистам и художникам. Причиной провала, в основном, было то, что история, до дыр засмотренная на экране, на дисплее монитора становилась просто безинтересной. Вы всегда знали, что произойдет с главным героем за дверью соседней комнаты и чем игра обрадует вас в финальном ролике.

Короче говоря, чтобы игра действительно пошла в массы и была воспринята «на ура»,

в нее нужно вложить немалую долю таланта, продумать режиссерскую постановку, связки игровых сцен — все это разбавить хорошей графикой, музыкой и, как модно говорить, супер-пупер-геймплеем.

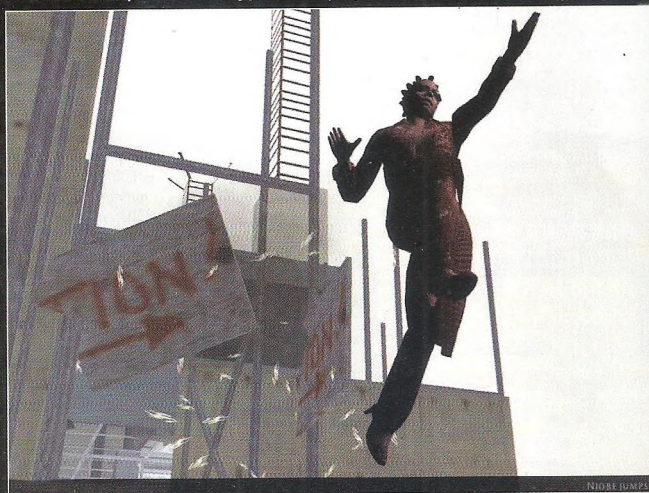
И вот братья Энди и Ларри Вачовски решили собственноручно и без каких-либо отклонений от идеологии своего фильма «Матрица» написать игровой сценарий к игре со скромным, но в то же время душещипательным названием: «Enter the Matrix» — «Войди в Матрицу». И, наверное, вы не удивитесь слишком сильно, когда узнаете, что игру выпустят поначалу для PS2 — а уж потом только ее увидят обладатели материнских плат и мониторов.

Разработку игры братки Вачовски поручили компании Shiny Entertainment, с которой вы можете быть знакомы, например, по такому хиту, как



MDK (Murder Death Kill) — идеальной аркаде с отличным геймплеем; а также по проекту Messiah, отличающемуся изощренным подходом к стилистике игрового мира, и по своеобразному бриллианту в монолите стратегий — игрушке «без лишних комментариев», Sacrifice.

Так вот, получив от самих братьев Вачовски разрешение на разработку игровой концепции, компания в поте лица принялась трудиться над шедевром киберпанка «Enter the Matrix». И по истечении некоторого времени игровой общественности продемонстрировали ряд нарезок, а потом





и саму игру в виде тестовых уровней — так сказать, чтобы оценить безумные возможности игрового движка и различных сред вселенной Матрицы.

Изучив вдоль и поперек каркасную структуру движка тестовых уровней, хочу сказать следующее: ничего особо сногшибательного. Тут, конечно, я могу и промахнуться со своими выводами — но, как правило, тестовые демки не показывают на движках, которые планируют переделывать вдоль и поперек. Возможно, в них добавят какие-то мелкие детали, но это все равно останется тот самый движок, который был продемонстрирован игровой прессе. Вдобавок к вышесказанному, скажу: если бы игра не имела никакого отношения к фильму и называлась бы совершенно по-другому, то вряд ли обрела бы еще до своего появления такую популярность, какая у нее сейчас. Проще говоря, львиной долей внимания игра обязана слову «Matrix» в названии. Ведь сценарий, написанный авторами трилогии специально для игры, будет тесно переплетен со всеми частями «Матрицы», что, в свою очередь, позволит гурманам «Мира снов» более подробно разобраться с глубинной завязкой этого кино.

В игре присутствуют Нео, Троица и Морфей — но только

в специально отснятых видеороликах. Основными же персонажами станут пилот корабля Logos по имени *Niobe*, специалист по боевым искусствам и оружию — капитан корабля, *Ghost*, а также оператор *Spark*. (Причем основным коньком по двум параллелям — кино и игра — станет *Ghost*.) Названные персонажи появятся и в фильме «Матрица 2», мировая премьера которой совпадает с днем релиза игры.

В игре будут не только квесты, которые нужно тупо выполнять, но и погони, стрельба и драки. Постановкой рукопашных боев в игре занимался Йен Во Пинг, который ставил все бои для всех трех «Матриц». Причем постановщиками



боев было отснято несколько тысяч бойцовских движений, которые посредством Motion Capture перевели в игру.

Игрок получит также возможность пилотировать самый быстрый в лигоне Zion'a (последний человеческий город в реальности) корабль Logos, так и автомобиль виртуально-

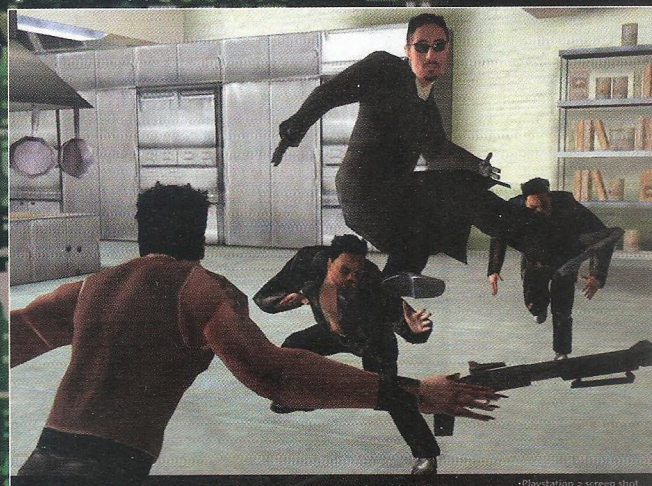


го города Матрицы — со всеми вытекающими последствиями (нарушением сил гравитации и физики объектов).

Ну а теперь — о небольших минусах грядущего шедевра. Игра не шибко блещет красотой текстур: на персонажах они смотрятся не то чтобы плохо, но как-то не совсем. Заметна также угловатость модели человека. Но это, наверное, можно объяснить ранним релизом движка, который до официального выхода еще должны вылизать. В довесок к этому, и сами уровни страдают дефицитом текстур — уж слишком их мало. Но, опять-таки, как уже говорилось выше, я могу ошибаться по этому поводу — и игра в своем конечном варианте вполне может быть куда лучше своего тестового предшественника.

Что касается мультиплеера, то эта тема покрыта непреодолимыми антарктическими льдами. О каких-либо режимах речь пока не шла и не идет — разве что САМ Дейв Перри обещался подумать насчет режима cooperative. То есть, МОЖЕТ БЫТЬ, мы сможем проходить игру не в одиночку, а с друзьями. Так что остается только надеяться. А от конкретного вопроса, поставленного ему по этому поводу на одной из пресс-конференций, Дейв Перри отделался несколькими фразами, а потом и вовсе перевел тему разговора в другое русло.

Ну, и мысли напоследок. Бесспорно, нас ждет суперигра с супергеймплеем, но внесет ли она свою лепту в развитие игровой индустрии или же просто разбавит и без того не особо сладкий мир жанра? Ответ один: покажет время.



Что касается огнестрельного оружия, то его, как обещают разработчики, будет в избытке. Причем им не только можно будет поражать противника на расстоянии — оружие можно будет выбивать, забирать себе или передавать напарнику. Естественно, что для этого будет использоваться оригинальная система управления боем, основанная на принципе Slo-Mo Bullet-Time, фишка которого в том, что игрок сможет одновременно и в реальном времени производить выстрелы и наносить противнику удары ногами. То есть появляется возможность пачками косить врагов — и при этом спокойно уклоняться от пуль (Bullet Time). Однако, как сказали программисты из Shiny Entertainment, мол, AI у врагов будет завидный, и игрок скорее будет думать не о том, как бы побольше супостатов в черных костюмах положить на пол, а о том, как бы их избежать.

Название: Harbringer**Разработчик:** Dreamcatcher**Издатель:** Silverback Entertainment**Жанр:** Hack&Slash**Системные требования:** P-II-400, 256(128) Mb Ram, 16 3D Video**Дата выхода:** может быть, уже

Тайна астероида

Уже не одно тысячелетие бороздит просторы вселенной странная планета, не принадлежащая ни к одной из известных звездных систем. Полное отсутствие атмосферы, форма, не свойственная для планет и астероидов такого типа, а также странные вспышки и столбы света способны вызвать удивление у астронома любой расы. Но не долго. Страх, боль, ненависть, злоба — это далеко еще не полный список того, что приносит с собой этот галактический феномен. Впрочем, это и не феномен вовсе и, уж тем более, не планета. Космический корабль «Вестник» (**Harbringer**), несущий по вселенной остатки некогда могущественной расы работорговцев...

Под километровой обшивкой расположены целые города, фабрики, заводы, лаборатории и военные базы. Везде

используется захваченная рабочая сила, которая так и норовит бежать в самые отдаленные уголки корабля. Беглецы, принадлежащие более развитым цивилизациям даже основали в самых труднодоступных закоулках некое подобие городка. Сначала с беглыми боролись всеми возможными способами, но потом руководство махнуло рукой на это дело (все равно далеко не убегут ☺) — и пустило все на самотек, предвительно выпустив в коридоры, канализационные системы, туннели и шахты зверушек. Мягких и пушистых, с большими глазами и острыми зубами... Но желающих обрести пусть относительную, но все же свободу, все равно не убавилось. Зверушки плотно заavraкали, обедали и ужинали — а пленники все бежали. Тогда на помощь бедным монстрикам были посланы киборги. И вот уже рабов, не желающих



горбатить спину на производстве, вроде поубавилось. Стало тихо и скучно... До появления одного из главных героев. По традиции, начатой одной из самых удачливых игровых индустрий XX века, спасителей Вселенной трое.

А теперь — обо всем и с подробностями.

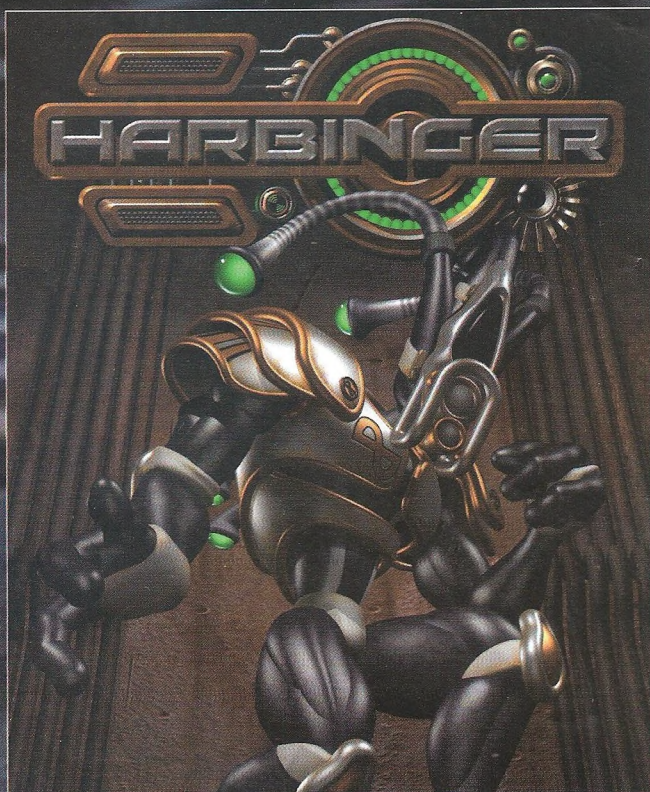
Каждый герой наделен набором уникальных навыков, разнообразящих игру за того или иного персонажа. Если, допустим, киборг — это бронированный танк, которому любая серьезная битва нипочем, то человек не сможет выстоять в открытом бою против кучи



супостатов... И геймеру придется хорошенько поразмыслить над тактикой предстоящей битвы. Конечно, всё полностью зависит от реализации — ведь кто его знает, насколько прямые руки у программистов из Silverback. Но подобное разделение Diablo заставит игрока хотя бы посмотреть на каждого персонажа в деле.

Итак, в роли warrior'a засветился киборг-андройд класса «Гладиатор». Данный тип очень долго сражался на ристалищах — правда, непонятно где и во славу непонятно чего. Но как прошел гарантийный срок на эту модель и чемпио-





на всех арен решили списать на заслуженную свалку, биологическая сущность «Гладиатора» дала о себе знать — киборг взбунтовался и выступил в крестовый поход против несправедливости.

Робот, скорее всего, не сможет пользоваться броней и будет весьма ограничен в выборе оружия дальнего боя.

Человек. Наиболее универсальный персонаж в игре, типичный представитель суровой и не очень гостеприимной матушки-Земли (по крайней мере, такой она стала в «будущем»). Каким образом он попал на Harbinger, история умалчивает. Будучи Homo Sapiens, непосильному труду

на благо порабощенных он предпочитает побег и последующие перестрелки с охраной. Человек сможет пользоваться почти всеми видами оружия и брони, да и аптечки будет жевать так, что за ушами затрещит.

И, наконец, последний из потенциальных спасителей Вселенной, точнее — последняя. Она — единственный уцелевший представитель миролюбивой расы *Culibine*. Завоеватели с Harbinger'a, получив в свой «зоопарк» существо *Culibine*, быстренько уничтожили ее родной мир — ввиду его потенциальной опасности. А все дело в том, что основной особенностью этой расы были



весьма развитые паранормальные способности.

Culibine обладает способностью к регенерации — а значит, не сможет пользоваться обычными лечилками, а также обладает широким спектром возможностей по концентрации и последующему применению окружающих энергетических потоков.

Народ из Silverback чуть ли не клянется в том, что им удалось сделать прохождения за разных персонажей не похожими одно на другое и что для каждого персонажа будут свои уникальные уровни, оружие, бонусы, артефакты и так далее. Что ж, поживем — увидим.

Противостоять главному герою будет около 60-70 видов различных монстров. Отстрел местной флоры и фауны будет делом весьма приятным и нескучным — ведь на создание арсенала разработчики не пожалели ни времени, ни сил.

Оружие в игре разделено на три типа: ближнего боя (*Melee*),

дальнего боя — (*Ranged*) и смешанное (*Combined*).

Как уже упоминалось, для каждого героя будут свои нюансы при выборе и использовании оружия. По мере продвижения по сюжету, уровень героев будет расти и бонусные очки можно (и нужно) будет распределять между параметрами и скиллами.

Графическое оформление Harbinger реализовано на должном уровне. Для владельцев акселераторов предусмотрены такие радости, как сглаживание (*anti-aliasing*) моделей в реальном времени, динамические освещение и тени, зеркальные поверхности и так далее — но, тем не менее, в плане системных ресурсов игра обещает быть не слишком прожорливой.

Ввиду вышесказанного не хочется вешать на продукт Silverback ярлык «очередной клон Diablo» — да и стоит ли? На этот вопрос каждый читатель должен ответить самостоятельно.

Лещук Алексей



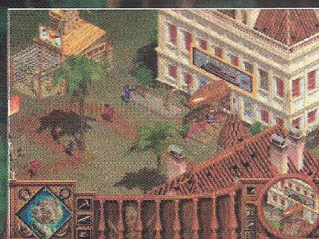
Название: Tropico 2: Pirate Cove
Разработчик: Frog City Software
Издатель: Take-Two Interactive
Жанр: экономическая стратегия
Дата выхода: апрель 2003 года

Тропическая жара

Фанаты разнообразных Тусооп'ов и Sim-City наверняка помнят игру Tropico и экспаншен Tropico: Paradise Island, где чутким и умелым рукам игрока вверялись бразды правления маленькой, но гордой банановой республикой с демократическо-диктаторской формой правления.

И вот симулятор трудовых будней маленькой страны и ее президента в самом скором времени обзаведется продолжением в виде второй части — **Tropico 2: Pirate Cove**.

Так вот, вместо PopTop (это создатели первой части) все работы над сиквелом заканчивает команда Frog City Software (которой принадлежит авторство ничем не примечательной игры Trade Empires, а также обеих частей небезызвестного Imperialism'a). PopTop же выступает как продюсер



и координатор-консультант, поэтому Frog City вряд ли удастся испортить игру.

Немного огорчает тот факт, что в Pirate Cove используется все тот же модифицированный движок оригинального Tropico. Но на этом же движке был когда-то сделан и Railroad Tusoop 2. Так что основные изменения коснутся увеличения количества деталей и более качественной анимации персонажей. Таким образом, уже сейчас можно вполне уверенно утверждать, что игра будет пользоваться немалой популярностью у владельцев, так сказать, морально устаревших ком-



пьютеров типа AMD K6/ Intel Celeron 400 — и так далее в том же духе.

Геймеру, как и подобает настоящему Менеджеру, предстоит пройти нелегкий путь от никому не известного частного предпринимателя до самого главного пиратского начальника — Лорд-Мэра, полновластного неофициального правителя Карибского региона.

В качестве аватара игроку предлагается выбрать одного из шестнадцати пиратских главарей — либо взятых из мировой истории, либо придуманных разработчиками на основе всяких жутко романти-



ческих книжек про капитана Блада. Для своего персонажа можно будет выбирать также и некоторые отличительные черты характера или другие особенности, которые будут иметь существенное влияние на игровой процесс. Главный герой может обрести, к примеру, такие положительные качества, как «лидерство», «храбрость»; из отрицательных качеств предлагается «дурная слава», неграмотность или алкоголизм. Игровая жизнь будет длиться от пятнадцати до восьмидесяти виртуальных лет — или около пятнадцати миссий.





За это время вы успеете перепробовать множество занятий — будете строить новые гостиницы для вернувшихся из рейдов корсаров, организовывать ратушу для выдачи (разумеется, не бесплатно) каперских патентов и лицензий, создавать разветвленную сеть лавок, складов и магазинов для оптовой закупки и хранения добычи. Мало того, в процессе игры

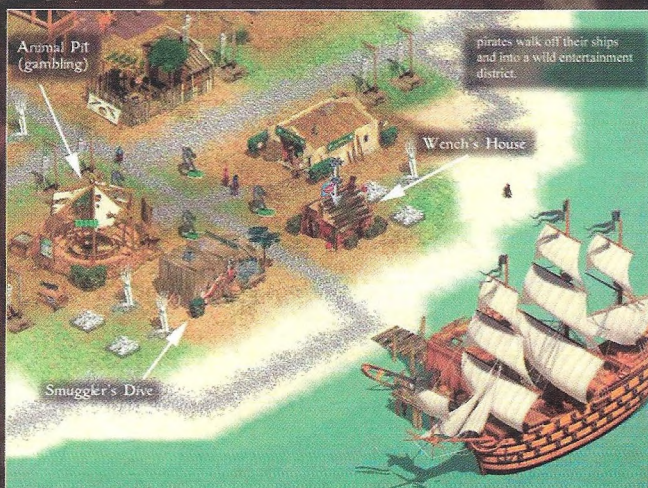


придется постепенно осваивать новые виды деятельности: строить новые корабли в собственных верфях, нанимать новых опытных капитанов и заниматься исследованием новых территорий, а также регулярно давать взятки колониальным властям, чтобы они не часто заглядывали

куда не следует и не мешали заниматься делом.

Помимо торговли и строительства, Лорд-Мэр придется заниматься также и кадровыми вопросами, касающимися набора, занятости и увольнения рабочей силы. «Трудовые ресурсы» будут двух типов. Во-первых, это, конечно же, «работники ножа и топора» — пираты. Основная их задача — грабеж испанского небедного населения, набор на конкурсной основе пленных, охрана морских путей и пиратских баз, а также попойки в тавернах и пьяная поножовщина. Именно пиратство будет приносить в казну львиную долю прибыли.

Вторая категория «сотрудников» — это уже упоминавшиеся выше **пленные**, которые и будут строить все что прикажут. За некоторых пленников можно получить выкуп — но не за всех и не всегда... Но ведь с другой стороны, кто-то же должен работать на благо всего прогрессивного флибустьерства.



Все ваши подопечные должны находиться в соответствующей форме: пленников надобно держать в страхе, покорности и ежовых рукавицах, а корсары Его Величества Лорд-Мэра должны быть сыты-пьяны, одеты-обуты — да и звонкой монетой чтоб похвастать могли.

Помимо счастья — показателя достаточно стандартного для игр такого типа, — для пиратов чрезвычайно важен еще один параметр: сонливость. Согласитесь, недостаток сна может снизить эффективность действий пирата в рабочее время — например, при взятии корабля на абордаж и так далее.

С пленниками возни на несколько порядков меньше — иногда (но не слишком часто) их нужно кормить и поить. Кроме того, для поддержания необходимого уровня страха и уважения очень неплохо будет построить для всех страждущих обитателей пиратского архипелага **церковь**. Дело в том, что это здание — на первый взгляд совершенно бесполезное и весьма недешевое —

повышает у всего верующего населения уровень смирения и морали, а также производит такие необычайно ценные продукты, как Святой Дух и Манна Небесная, которые потребляются пленниками в огромных количествах. Продукты эти, правда, очень низкокалорийные, так что от необходимости кормить рабочую силу все же не избавляют.

Если же у игрока что-то не заладится, то пленники попытаются сбежать, а недовольные пираты (в отличие от терпеливого мирного населения из первого Tropico) могут учинить бунт — и тогда Лорд-Мэр очень быстро отправится на корм рыбам...

В Pirate Cove очень много заимствований из первой части — можно сказать, что игра соответствует поговорке «старый друг лучше новых двух».

Релиз игры ожидается в апреле, так что прошедшим к тому времени SimCity 4 будет чем заняться.

Лешук Алексей

Модем для Украины!

<http://www.vector.kharkov.com>
<http://www.vectorkiev.com>

Omni 56k Omni 56k USB & Lite

Если вы требовательный пользователь
Интернет, то ZyXEL Omni 56K (V.90) для вас!



- Новый ZyXEL - чипсет большой степени интеграции;
- Omni 56K USB & Lite имеют USB интерфейс, а Omni 56K - RS-232 интерфейс;
- адаптирован к телефонным линиям Украины;
- обеспечивает надежную связь на скорости 33.6 Kbps (V.34 bis) на аналоговых АТС и до 56 Kbps (V.90, V.92) на цифровых АТС;
- особенности модемов для Украины смотрите на www.vector.kharkov.com;
- система речевой почты поможет не пропустить ни одного важного звонка в ваше отсутствие;
- энергонезависимая память (flash) для загрузки микропрограмм;
- полная совместимость с любым факсимильным оборудованием - 14400 bps (G3 Fax).



Официальный дистрибьютор ZyXEL на Украине

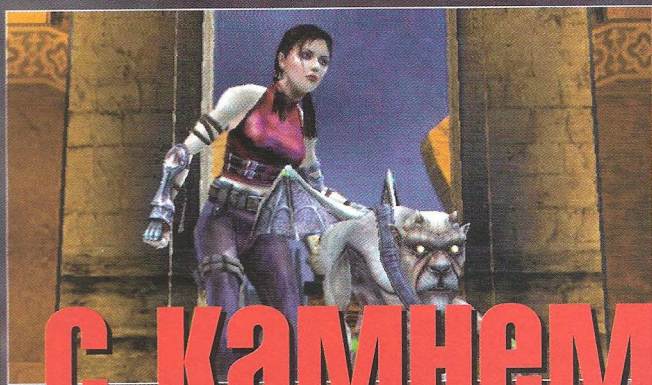


Киев (044) 228-7321
Харьков (0572) 43-1650
Молдова (+373 2) 23-4044

Полтава (0532) 56-3668
Днепропетровск (050) 370-1000
Донецк (062) 385-5890

Одесса (049) 728-6644
Львов (0322) 97-0945
Симферополь (0652) 57-5127

Название: Primal
Платформа: PlayStation2
Разработчик: SCE Studio Cambridge
Издатель: SCE
Жанр: action/adventure
Дата выхода: 2003 год



Говорящая с камнем

Итак. При первом просмотре демо-ролика этой игрушки они ахнули, а я, как всегда, ойкнул. Потому что тяжкий жребий написания статьи о девушке с развитыми мутационными способностями и о маленьком каменном человечке (точнее, даже и не человечке, а существе) выпал на мою долю.

— Ха-ха,— полилось из уст главного редактора.— Так вот, Sova, если все, что мы увидели в ролике, ты просто перелешь на страницы журнала в текстовом виде — уволю без выходного пособия. Действуй! И чтоб статья дней эдак через пять лежала на столе!

— Окей... Но постой, о чем же мне и писать-то, как не об этих мирах и двух несчастных, которых невеста каким образом в эти жуткие миры занесло?

Андрей повернулся:

— Я тебя предупредил. Увижу в статье то же самое, что было в ролике,— уволю.

— Ладно, ладно. Уломал. Но комп на эти пять дней мой — и никаких возражений.

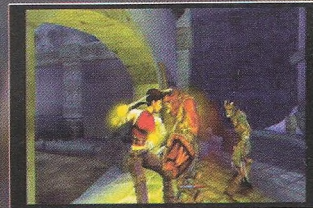
Делать было нечего, пришлось садиться за не слишком любимое, а местами и просто надоедливое дело: за сбор ин-



формации, тестинг демоков — ну, и так далее, и тому подобное. Опять домой в час ночи. А на работу в девять тридцать... Во жизнь — хочешь как лучше, а получаешь как всегда. Работа под палящими лучами люминесцентных ламп и свечение голубого экрана...

Э, да так же инвалидом можно стать, причем всеми повадками будешь смахивать на Скри — того самого горгульско-го помощника Джен. Странноватое имечко для каменной глыбы, не находите? Правда, стоит заметить, что эта глыба может не только перемещаться (что удивительно уже само по себе), но даже кое в чем помогать своей напарнице. Однако это уже касается собственно игры. А вот что касается прикида Скри, то о нем я вам сейчас поведаю.

Как уже говорилось, сей субъект довольно-таки привлекателен — причем во всех своих проявлениях. Поначалу, когда разработчики пытались



состряпать обычного горгулю, зрелище получалось до боли жутким. Скри, хотя и являлся одним из главных персонажей, был каким-то блёклым и незаметным. Свидетельством тому первые наброски художников и дизайнеров. Его там буквально не узнать: наш камень смахивал скорее на обитателей четырех миров, в которых путешествует Джен, нежели на ее помощника. В общем, дизайн и облик было решено изменить. Как говорят программисты, «первый блин комом, а второй — экзешником»...

Второй персонаж выглядел куда лучше предшественника, а его первоначальная прорисовка послужила даже толчком для создания персонажей других миров. Однако и этот вариант не был окончательным...

Кстати сказать, забавный случай произошел при локализации игры для японцев. И заключался он в следующем: японское подразделение Sony Computer Entertainment (оно



занимается локализацией игры для PS2) попросило разработчиков изменить количество пальцев на лапах Скри. Как выяснилось позднее, связано это было всего лишь с тем, что число «четыре» в Японии считается несчастливый. А тут четыре — да еще на лапках такого положительного героя. Поэтому специально для японцев на каменных ручках Скри будет красоваться пять каменных пальчиков. Ну чем не человек?

Как заявили разработчики, работа над проектом началась с достаточно простой идеи — создать что-нибудь такое, от чего игрока нельзя будет оторвать ну, как минимум, дней пять.

Сказано неплохо, но как подойти к идее, которая витает в воздухе и упорно не желает воплощаться на бумаге? Решение пришло так неожиданно, словно вас облили холодной водой.





Когда вы будете смотреть вступительный ролик, то поначалу немного удивитесь — вроде бы ничего особенного. Обычный рок-концерт. Странный персонаж со светящимися глазами. Потом потасовка, неразбериха. Персонаж превра-



щается в демоническое существо и похищает Люкиса — друга Джен и восходящую рок-звезду. Затем главная героиня попадает в больницу, приходит в сознание. Дальше следует история о параллельных мирах. И, в конце концов, игра...

Все — а больше ничего и не надо. Не стоит грузить игрока тем, что ему не интересно. Пускай он сам разберется что к чему. Почему помощник Джен — хоть и выглядит глуповато — но ведет себя, как истинный английский лорд? Почему главную героиню так сильно раздражает Скри, когда начинает манерно и нежно объяснять работу механизма водяного колеса?

В этом-то вся прелесть игры. Достаточно только поведать игроку о странном мире, который служит связующим звеном между другими мирами, как человек сразу захочет разузнать об этом хрупком мире все. Почему он называется Нексус? Почему существа, ко-

торые его населяют, делятся на четыре вида? Что они охраняют и против чего борются? И т. д., и т. п.

Этого, поверьте, более чем достаточно для того, чтобы игрок начал изучать миры, как школьник изучает букварь.



Всегда ведь интересно узнать, куда можно попасть из обычного человеческого мира. И когда игрок садится за игровую консоль, он понимает, что эта игра — книга, из которой можно узнать, что Нексус — это своеобразный портал между мирами, что энергию равновесия он черпает из этих самых миров. Что за балансом сил следит Хронос. А мирами, которые входят в Нексус, правят два божества. Первый — злобный и властный Абаддон, а второй — повелитель порядка, божество Арелла.

В состав Нексуса входит четыре основных мира. Первый из них — Солум, мир свирепых и воинственных фераи, где героиня научится перевоплощаться в демоноподобных существ. Этот мир страдает кризисом власти, проблему которого придется решать нашим героям.

Второй мир — Аквис, населенный ундинами, странными водяными существами.



Третий — мир Аэта, который заселен призраками.

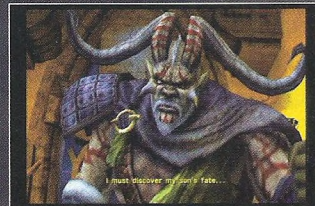
Четвертый мир — Вулка — расположен в огромном вулкане. Его обитатели — могущественные джины.

Баланс сил в игре поддерживался верой в одного из двух богов. Народы Солума и Аквиса были верны Арелле. Два других выбрали Абаддона. Однако равновесие было нарушено, а ключ к порядку нам придется отыскать на невероятных просторах мира Нексуса.

Конечно, не стоит забывать о том, что игрока одним сюжетом не зацепишь. Иначе игра превратится в обычный квест — хотя и этот жанр в игровом мире отнюдь не изгой. Ведь квесты — это в чем-то те же книги, только в электронном варианте; да еще и разбавленные, вдобавок, различными концовками.

Итак, игру нужно сделать красивой и привлекательной. Но тут главное — не перестараться, иначе эти краски будут настолько требовательны, что ни одна игровая консоль их не потянет. Поэтому в голову приходит вполне здравая мысль — а нельзя ли сделать как-нибудь так, чтобы игрок сколько угодно мог восторгаться красотой той части игры, на которую он непосредственно смотрит. А детали, которые могут сливаться с деталями общего фона, реализовать таким образом, чтобы они «отъедали» минимум игровых мощностей.

Нужно сказать, что игра соответствует новым стандартам — речь идет о требованиях, которые корпорация SONY, начиная с 2003 года, выдвигает для игр третьего поколения. И если сейчас весь мир этало-



ном графического движка считает графику игр GTA Vice City, Ratchet & Clank, то The Getaway to Primal, которая должна выйти в ноябре 2003 года, подымет графическую планку для PS2 еще выше. В пользу этого говорит многое: необычная для маленькой черненькой коробочки с надписью PS2 четкость изображения, невероятные по детализации модели персонажей, отличная анимация фигур, выполненная с помощью motion capture.

Я уже не говорю о том, что мимика главных действующих лиц исполнялась в ручном режиме, с использованием примерно того же набора программ, которым пользовались создатели фильма FF.

Не оставили без должного внимания и программное ядро игры. Вот уж где создатели потрудились на славу. Чего стоит хотя бы возможность размещать данные о текстурах и освещении в той же последовательности, в которой вы продвигаетесь по игровым мирам. То есть заставить текстуры подгружаться в динамическом режиме, что позволяет исключить появление на экране надписи LOADING.

Сказался также и оригинальный подход авторов к звуковому сопровождению. Казалось бы — что, как не пугающая и настораживающая музыка, должно звучать в играх такого плана? Музыка, которая леденит душу... Ан нет — с первых же минут боя игрока оглушает мощный хард-рок от популярной в Америке группы «16Volt». А как только истерия сражения закончится, ваши уши снова соприкоснутся с холодом готики...

Sova



Название: Command & Conquer: Generals**Разработчик:** EA Pacific**Издатель:** Electronic Arts**Жанр:** RTS**Системные требования:** P-III-800, 256 Мб RAM, 32 (64) Video, 4-32x CD-ROM**Графика:**

12+

Геймплей:

11

Управление:

10

Звук:

11

Звезды на погонах, пулемет в руках

Наконец-то EA Pacific закончили трудиться над очередным ответвлением вселенной Command & Conquer — и игра, столь ожидаемая всеми нами, очутилась на прилавках.

Проект, получивший название **C&C: Generals**, использует абсолютно новый трехмерный движок, написанный с нуля и не имеющий ни малейшего отношения к глюкодному Emperor: Battle for Dune. Движок сей зовется Sage 3D и использует самые прогрессивные технологии графического процессора. В игре представлены полностью трехмерные ландшафты, начиная лесами-пустынями и заканчивая полноценными городами. Само собой, все юниты тоже исполнены в полном 3D. Разработчики учли горький опыт Emperor и переделали управление камерой и основной интерфейс игры. Все сделано в лучших традициях серии.

Из числа же немногочисленных негативных моментов стоит отметить отсутствие возможности вращать камеру (что очень раздражает во время сражений в городах). Кроме того, при игре в кампанию на «Генералов» время от времени нападают приступы «тормозности» — все начинают бегать, ездить и летать как черепахи, причем без каких-либо видимых на то причин. Сильно раздражает отсутствие регулировки скорости игры в одиночном режиме. Интеллект компьютерного противника (AI) на нормальном уровне сложности переводится как Absolute Idiot — и только на сложности «Hard» или «Brutal» — как Artificial Intelligence©.

Пожурили чуток — и хватит. C&C: Generals является новым ответвлением серии Command & Conquer. Метеорит с тибериумом еще не упал на Землю — а всех наших боевых



товарищей из Red Alert 2 уже нет в живых. В игре мы не увидим ни GDI и NOD с их Кейном, ни «наших» и врагов развитого социализма — американцев (и Тани, значит, не будет©). Вернее, американцы есть, но не в том виде, в каком мы привыкли их видеть в Red Alert.

Как и следовало ожидать, основной упор был сделан скорее на тактику и управление

войсками, нежели на строительство и продуманный менеджмент.

В качестве сюжетной основы взяты события, произошедшие 11 сентября 2001 года в США. А именно — уничтожение террористами двух торговых центров в Нью-Йорке. Действие игры происходит 20 лет спустя. Террористы из группировки «Global Liberation Army»





(GLA) устраивают крупномасштабные взрывы (ая-яй, убили негра... ©) в Азии и везде где им только вздумается. Непонятным образом все подозрения падают на США, которые ну очень сильно увлеклись борьбой с террором. И вот тут-то и начинается все веселье — Третья мировая война...

Играть предстоит за одну из трех сторон: США (Соединенные Штаты Америки), Китай и Глобальную Либералистическую Армию (GLA).

США

Основной задачей при игре за Соединенные Штаты будет противостояние ракетным штурмам террористов и недопущение попыток нанесения ракетно-бомбовых ударов в Европе и Америке.

Юниты США самые дорогие в игре — но, к сожалению, нельзя сказать, что средства в данном случае оправдывают цель. У янки нет бункеров для пехоты — и рейнджеров приходится распахивать по «Хаммерам», а это не слишком по-

могает, ведь хитпойнтов у джипа поменьше будет, чем у бункера китайцев или дота GLA. Так что над обороной базы надо хорошенько подумать.

Ресурсы у американцев таскают вертолеты, причем таскают быстро и весьма неслабо — по \$600 за раз. Еще вертолетики могут перевозить десантников, что дает возможность для очень раннего раша — особенно против компьютера, да и в сетевой игре запросто можно нагреть к противнику в самый неподходящий момент.

Еще одна интересная деталь: почти вся техника США может быть оснащена одним из двух типов зондов: зондом-разведчиком (работает как детектор, увеличивает дальность обзора) или боевым зондом (стреляет, как пехотинец, а вне боя ремонтирует юнит). Так что при условии постройки боевых зондов, в принципе, можно отказаться от использования пехоты (тем более что рейнджер стоит \$225, а зонд — \$300).

На мой взгляд, одним из самых интересных и полезных



Китай

Основной задачей игрока, воюющего за Китай, будет уничтожение сил Глобальной Освободительной Армии на территории страны.

Самым интересным и универсальным юнитом этой нации является Overlord (\$2000) — вершина танкостроения вселенной Command & Conquer. Внешне он напоминает Апокалипсис из Red Alert 2 или Мамонт-танк из C&C.

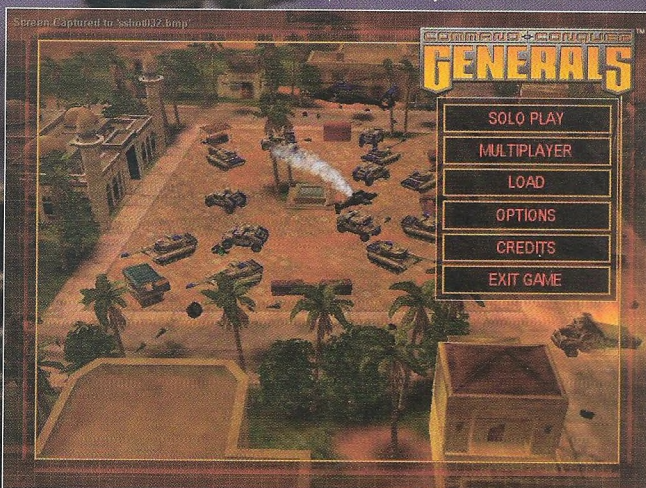
Дальше — больше: существует целых три варианта апгрейда этой чудо-машины.

Вариант первый, защитный: на Overlord устанавливается бункер, куда запикивается пятеро китайцев (как правило, два пехотинца и три гранатометчика). Скорость такой крепости немного ниже, чем при других модернизациях, — так что такой прикол лучше использовать в случае, если на базу очень любят ходить непрошенные гости.

Вариант второй, наступательный, — на танк монтируется Gatling-пушка (\$1200),

зданий у амырыканцев© является стратегический центр. Помимо полезных апгрейдов, тут можно выбрать один из трех стратегических планов — увеличение огневой мощи, брони или же дальности стрельбы у всех юнитов. Думаю, не стоит объяснять, где и когда каждый из планов необходимо использовать.

Еще одним новшеством стал тот факт, что ракетный комплекс «Патриот» обрел теперь способность поражать и наземные цели (впрочем, как и Gatling-пушка у китайцев). У США есть возможность запустить «просветку» определенного участка карты с помощью спутника-шпиона — таким образом, автоматически отпадает необходимость в вылазках с целью разведки места для нанесения ударов лучевой пушки или авиабомбардировки. У янки, кстати, самая сильная и разнообразная авиация в игре — причем против техники весьма эффективны вертолеты (но только в больших количествах).





предназначенная для массового отстрела вражеской пехоты. Без комментариев.

И, наконец, вариант третий, универсальный, — в целях пропаганды на танке устанавливается вышка с громкоговорителями. И тут начинаются самые настоящие чудеса: под действием «красной пропаганды» китайцы просто звереют — начинают стрелять гораздо быстрее и точнее. А вдобавок ко всему, произведения Великого Мао©, которые крутят по радио, обладают невероятной целительной силой и способны вылечить и отремонтировать всех и вся.

Помимо всего упомянутого, для Overlord'a существует еще два усовершенствования — скорости и огневой мощи. Таким образом, 5-6 таких «красавцев» органично дополняют картину разрушения вражеской базы — особенно после падения на нее ядерной бомбы.

В C&C: Generals, в отличие от других игр этой серии, войска можно строить в «многопотоковом» режиме — как, скажем,

в «Старкрафте». То есть наконец-то стало возможным заказать и получить сразу два танка на двух заводах одновременно. А если сесть в глухую оборону и построить ДВЕ ядерных ракеты, а потом отправить их в гости на вражескую базу? Пара ядерных грибков будет являть собою просто незабываемое зрелище. В китайском центре пропаганды желательнее приобрести «Эффект орды» — несколько юнитов под воздействием этого бонуса начинают действовать по принципу «шара зайцев валит льва». Эту аксиому подтверждает также и процесс тренировки китайских Красных Стражей — за \$300 мы получаем не одного, а сразу двух злобных хунвейбинов с винтовками.

GLA

Если вы выберете GLA, то вашей задачей станет сохранение позиций и противостояние попыткам Китая и США поставить на вашей организации красный крест в течение полу-месяца.



У террористов — самые дешевые, но и самые слабые юниты. Поэтому атаковать нужно только стадами, причем немалыми.

По правде сказать, все было приятно удивлены тем, что EA Pacific смогли найти множество интересных решений и создать нечто новое в таком жанре, как RTS.

Итак, слухи насчет «бушующей толпы» на самом деле были не слухами и, уж тем более, не вымыслом. В распоряжении GLA действительно есть Angry Mob — толпа демонстрантов, орущая «Миру мир, войны не нужно!!!». Что, впрочем, не мешает им швыряться коктейлями Молотова и постреливать из АК-47 (после соответствующего апгрейда).

Еще один оригинал — снайпер-угонщик hijacker, главная фишка которого — истребление экипажей техники противника. (А потом в пустующие танки можно засадить дешевенькую пехоту и получить в полное свое распоряжение

все блага американско-китайских технологий.)

Техника GLA после проведения соответствующих усовершенствований может самостоятельно ремонтироваться или модернизироваться, используя для этого останки механических юнитов противника. Кроме того, за уничтожение противника террористы могут получать денежные премии, размер которых зависит от стоимости юнита противника.

Весьма немаловажной особенностью при игре за Глобальную Либералистическую Армию является также и тот факт, что для возведения зданий террористам не нужно строить всякие там реакторы или энергостанции. А при игре против компьютера очень эффективны замаскированные бомбы, которые могут устанавливаться рабочими.

Еще одним очень интересным и безусловно положительным моментом в C&C: Generals стало полное отсутствие в ней инженеров. И это





действительно здорово — ведь раньше, проморгав пару этих шибко умных парней, за-просто можно было остаться без половины базы.

Разумеется, сам факт отсутствия инженеров еще не означает, что теперь нельзя будет захватывать постройки противника. В «Генералах» захватить вражеское здание под силу любому пехотинцу — правда, после соответствующего апгрейда в бараках.

Сам же процесс захвата — дело весьма непростое и занимает немало времени. Выглядит это примерно следующим образом: боец откладывает в сторону винтовку и устанавливает радиомаяк возле приглянувшегося ему и столь необходимого его генералу здания. Через некоторое время боец снова может заниматься своими прямыми обязанностями — отстрелом живой силы, а также техники противника.

Обещалось, что игроку будет дана возможность выбрать одного из девяти генералов, что-

бы командовать войсками. От этого выбора должны были зависеть некоторые параметры игры — команда от лица того или иного полководца, игрок-главнокомандующий получал определенные плюсы и минусы. Но, видать, Westwood передумали — и нет теперь у геймера своего аватара на поле боя. Вместо этого в игру впихнули немного урезанное «дерево технологий» — за отстрел врагов игроку начисляется опыт, с повышением которого у генерала на погонах появляются новые звездочки. Их можно истратить на приобретение новых юнитов («Стелс», снайпер, ракетный комплекс SCUD и так далее), на апгрейды или дополнения к уже имеющейся огневой мощи (в виде поддержки с воздуха или десанта).

В игре присутствует хорошо продуманная модель для получения юнитами ветеранского статуса и, соответственно, приобретения новых свойств (то, чего так сильно ждали, но так и не дождался в Warcraft III).



Герои в игре все же есть — по одному на каждую враждующую сторону. Теперь это просто юниты, доступные для строительства только в единичном экземпляре, — у них есть собственное имя и немного больше специальных способностей, чем у остальных.

Кроме того, у каждой стороны — свое супероружие. Например, орбитальная лазерная пушка у американцев, ядерные ракеты у китайцев, или «SCUD-шторм» у GLA.

У каждой из сторон — собственные альтернативные варианты пополнения капитала. Например, Китай использует хакеров (которые взламывают банковские счета новых русских©), у GLA это будет свой черный рынок (наверное, там вовсю торгуют черными), а вот у америкосов транспортные самолеты будут осуществлять прямые поставки подачек и подарочков от Дяди Сэма. Для этого нужно только построить посадочную площадку для контейнеров, которые сбрасываются на парашютах каждые

две минуты. Так что если после затяжных боев за мировое господство на карте заканчиваются ресурсы, это вовсе не означает, что «победила дружба».

Большинство миссий проходит в городах. Как и в Red Alert 2, разработчики порадовали игроков масштабными баталиями на улицах крупнейших городов мира, воздушными сражениями с применением самой разнообразной авиационной техники (что не может не радовать — особенно после того как всё в том же Warcraft III ценность авиации стала почти равной нулю). Присутствуют и тактические миссии, например — спасение заложников, обезвреживание взрывных устройств и т. п.

Так вот, со всей ответственностью заявляю, что C&C: Generals — настоящий шедевр в серии Command & Conquer! Наконец-то после стольких лет неравной борьбы Westwood Studios удалось превзойти своего извечного конкурента в жанре стратегий — Blizzard.

Лещук Алексей



компьютеры

программы

Лучший компьютерный журнал Украины

с 2003 года

с ДИСКОМ!

Подписной индекс 01728

www.comizdat.com

компьютеры программы

главное событие года? стр. 68



«Post Mortem» и его прохождение

Часть вторая

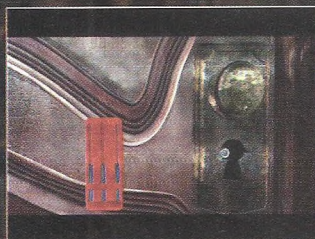
Раз уж вы снова читаете эти строки, то, видать, с прохождением игры у вас возникли кой-какие проблемы. Но ничего — на то он и «Шпиль!», чтобы ваши игровые (религиозные, кулинарные...©) проблемы решать. Поэтому продолжаем странствовать вместе с расторопным «дытыхти-вом» Гасом...

Офис Кауфнера

Когда придете на место, обнаружите, что психушка закрыта. Поэтому надо пробраться к кабинету Кауфнера незамеченным (перед этим желательно сохраниться).

Итак, сначала ступайте один раз прямо, затем идите налево, до тех пор пока не увидите маленький коридор, ответвляющийся от главного холла. Идите туда и дерните рычаг на стене, чтобы открыть дверь впереди. Идите до следующего ответвления и повторите процедуру. Прделайте то же самое с остальными рычагами. Все, можно возвращаться к месту, откуда вы начинали путь.

Одна из дверей в центральном проходе теперь открыта. Идите туда и в конце поверните налево. Поднимите рычаг. Повторяйте эту процедуру до тех пор, пока вновь не попадете в точку отправления. Теперь обе двери в центральном проходе открыты.



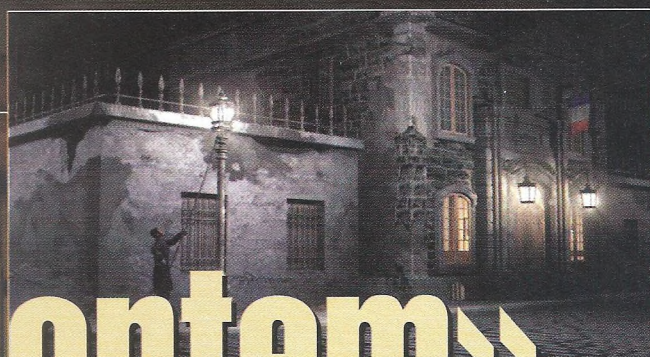
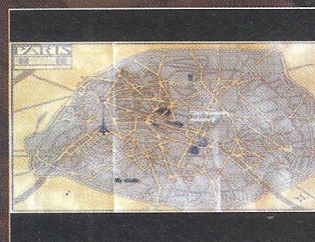
Входите в деревянную дверь в конце прохода. Вот вы и в офисе Кауфнера.

Сначала обойдите все книжные полки и соберите разноцветные кристаллы. Последний из них находится на столике в углу — вместе с ожерельем, которое тоже стоит прихватить.

Подойдите к столу Кауфнера и заберите личный журнал доктора. Прочитайте его. Теперь откройте золотое яйцо и возьмите голосовой цилиндр. Откройте ящик стола и возьмите журналы Грейси Итон и де Аллепина. Прочтите их. Чтобы послушать цилиндр, придется отправиться в отель «Орфей».

Отель «Орфей»

Идите в номер мадам Лосо (№ 507) и используйте голосо-



вой цилиндр на фонографе. Послушайте запись. Отправьтесь в бистро и поговорите с Бебе обо всем, о чем только можно. Теперь пора к де Аллепину.

Дом де Аллепина

Используйте кристаллы из офиса Кауфнера на входной двери. Входите. Поднимитесь по лестнице на второй этаж. Осмотрите три витража на стене. Под каждым из них стоит дата. Запишите их: «14 января 1128 г.», «24 июня 1305 г.» и «18 марта 1314 г.». Входите в офис де Аллепина.

На столе лежат документы о финансовом состоянии дел де Аллепина и коробок спичек. Заберите спички и прочитайте документы. Гас скажет, что подчерк человека, писавшего документ, отличается от почерка того, кто нанял Хэллоуна. Интересно? Пройдите в другой конец комнаты и с правой книжной полки возьмите металлическое кольцо с алфавитом.

Теперь идите к очередной загадке — модели Солнечной системы.

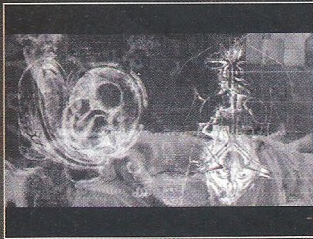


Все, что нужно сделать, это ввести правильную дату. Это может быть любой из тех вариантов, которые вы видели под витражами — поэтому переберите их все. Помните, что сначала идет год, затем месяц, а уж потом число. Например, «14 января 1128 года» будет выглядеть так — «1128.01.14». Если вы угадаете дату, запустится видеоролик, а также откроется потайная дверь слева...

Склеп и приготовление зелья

А за дверью-то у нас — склеп! Поворачивайте направо и осмотрите набор юного алхимика. Будем варить зелье. (Рядом со склянками лежит монета, ее обязательно нужно взять!) Внимательно прочитайте формулу для зелья. Рецепт, по всему виду, старинный — а потому написан слишком заумно. Однако понятно, что речь идет о каких-то числах. Что ж, отправляйтесь изучать стены в склепе. На них вы найдете четыре математических квад-





рата с числами и подписями. Перерисуйте их на лист бумаги.

Ваша задача: найти магическое число, закодированное в квадрате. Искомое равняется сумме чисел по диагонали, вертикали или горизонтали. Считайте. Выпишите суммы и элементы, им соответствующие, — вода, земля и т. д.

Возвращайтесь к химикатам на столе. На пробирках нет надписей — только значки. Помните, какие символы каким элементам соответствуют? Ладно, не буду мучить:

- черный порошок — земля;
- синий — ветер;
- зеленый — вода;
- красный — огонь.

Теперь будем дозировать. На столе — пять ложек, в каждую из которых помещается определенное количество порошка. Вспомните полученные суммы и элементы и засыпьте необходимое количество порошка в ампулу над горелкой. Вот вам и подсказка:

- земля (черный): $15 = 10 + 5$;
- ветер (синий): $34 = 25 + 5 + 1 + 1 + 1 + 1$;
- вода (зеленый): $175 = 50 + 50 + 50 + 25$;
- огонь (красный): $65 = 50 + 15$.

Когда все будет заброшено в ампулу, при помощи спичек зажгите горелку. Если все сделано правильно, в инвентаре появится ампула с газом сиреневого цвета.

Расшифровка текста

Идите дальше — к столику, на котором лежит книга. Не трогайте ее пока, а проходите дальше, в сам склеп.

Сюрприааааааа!!! — на столе лежит хозяин дома, месье де Аллепин. Неживой... причем уже давненько. Подойдите к трупу и сфотографируйте его.

Можете осмотреть все гробницы в склепе. Это могилы тех людей, которых де Аллепин использовал, чтобы оставаться бессмертным с 13-го века! Интересно, почему в этот раз не



получилось? (Оставайтесь на волне «Шпиля!» — и все узнаете...)

Возвращайтесь к загадке с книгой. Прежде всего, возьмите лежащий справа нож — это и есть орудие убийства. Изучите кольцо с кодом и используйте найденное ранее кольцо с алфавитом. Зажмите все четыре клеммы по сторонам кольца, чтобы активировать загадку.

Слева от вас находится изображение Солнечной системы. Обратите внимание на то, что некоторые планеты отмечены буквами — A-D-N. Поворачивайте кольцо до тех пор, пока сверху не появятся эти буквы, расположенные сверху вниз. Первая часть загадки решена.

Проигнорируйте номера слева — оставьте их как были (пустыми). Опять посмотрите на планеты. Обратите внимание на то, что планета «А» находится на первой орбите... Переверните номера и получите — 5-3-1. Введите эти значения в нижнее кольцо (сверху вниз). Смотрим ролик.

Студия

Вы опять дома. Кто-то подсунул записку вам под дверь. Прикольно — Софию похитил де Аллепин/Кауфнер, а взамен требует вернуть его «собственность». О чем это он? Выходите и идите в дом Братства.

Дом Братства

Попробуйте войти — безрезультатно. Достаньте ампулу с газом и используйте ее на охранника. Работает! Оттащите тело в гардероб, а сами идите вовнутрь. Пройдите через церковь. Поверните налево и войдите в дверь. Заберите из-под стекла монету, а также пару книг со стола. Выходите. Идите в бистро.

Бистро «Аламбик»

А Хуло, оказывается, тоже убили! Это уже серьезно. Поговорите с Бебе о фреске и о копии бюста для Хуло. Гас



покажет Бебе рисунок бюста из квартиры Итонов, и Бебе его опознает. Вот она такая, «собственность» де Аллепина/Кауфнера, — голова Бахомета, дарующая бессмертие.

Теперь погуляйте по бистро, пока не найдете столик со свечами и фотографией Хуло. Возьмите одну из свечей. Подойдите к фреске на стене и нажмите на нее (если свеча не осветила фреску, значит, вы еще недостаточно поговорили с Бебе и не показали голову Бахомета).

Загадка с фреской

Ваша задача: найти на фреске скрытые рисунки, используя для этого свет свечи. Как только вы найдете какой-либо фрагмент, Гас автоматически зарисовывает его в альбом. Вот несколько советов:

- водите свечой очень медленно и удерживайте при этом левую кнопку мышки;
- когда фрагмент проступит, медленно водите по нему, пока он не появится в альбоме.

Когда вы найдете на фреске все части и буквы, заходите в альбом и сложите их в единое целое. Должны получиться ворота с надписью MOLITOR. Как только все будет сделано, на карте откроется новое место — Молитор. Перед его посещением загляните сначала в офис Хэллуина и заберите с чердака фонарь. Пригодится...

Молитор

Идите прямо по перрону и по левой лестнице спускайтесь на рельсы. Погуляйте по рельсам. А вот и поезд! Гас выбьет плечом дверь слева и провалится в темноту. Вклю-

чайте фонарь и спускайтесь вниз по лестнице. Это какой-то склад. На полке лежит голова Бахомета. Возьмите ее. Посмотрите на коробку слева — в ней вы найдете еще одну голову Бахомета. Надо узнать, какая из них настоящая, поэтому пора навестить полицию и помочь бедняге Хэллуину.

Полицейский участок

Идите в полицию и поговорите с Лебраном, но прежде сохранитесь. От того, что именно вы скажете, зависит жизнь, по крайней мере, четырех людей — включая, кстати, и вашу собственную.

Представьте Лебрану все улики, какие у вас есть.

Инспектор даст вам поговорить с Хэллуином. Ну что, будем спасать Софию?

Идите к дому де Аллепина. (Сохранитесь!)

Дом де Аллепина. Post Mortem

А вот вам и три возможных концовки. (Исход вашей схватки с де Аллепином/Кауфнером зависит от того, сколько у вас улик.)

Post Scriptum

Если улик маловато — Гас и Хэллуин погибнут.

Если достаточно — оба останутся живы.

P.P.S.

А еще Бебе продаст голову Бахомета мадам Лосо. Вот только интересно, какую из них...

С вами был заслуженный
проходимец украинской
игровой братии —
Юрий Гладкий



В «Neverwinter» с ночевкой — 2*

Crystal Tower

Все начинается в тихой деревушке под названием Wirktus. Местные жители грузят главного героя/героев баснями о таинственной Кристаллической башне. Грузят до тех пор, пока у команды игроков-приключенцев окончательно не сносит крышу и они не решают во всем разобраться. И тут начинается настоящая мясорубка...

Рекомендуется играть персонажами 5-9 уровня для сингла и 4-8 — для многопользовательской игры.

Crystal Tower II — The Minotaur Maze

Продолжение только что описанного модуля. Почти то же самое, только ставки гораздо выше.

В *Minotaur Maze* можно играть и отдельно от первой части. Уровни персонажей — 8-13. Игровой процесс остался без изменений: ходим по локациям и потихоньку всех там убиваем.



Soldier's Grave

Модуль, разработанный исключительно для одиночной игры. Многопользовательский режим отсутствует. Начинать игру нужно персонажем первого уровня.

...Главный герой был нанят священниками для поимки некоего епископа, втихую баловавшегося черной магией. Эта благородная миссия приводит игрока на остров, где и обитает упомянутый епископ вместе со своей свитой. Тут-то все самое интересное и начинается...

The Winds of Eremor

Еще одна поделка от BioWare. Ветры прибивают утлый корабль к незнакомым берегам.



Главный герой отправляется на берег за помощью. На улицах пустынного города он выслушивает типа трогательный рассказ о проклятых ветрах, которые дуют и дуют... А еще вместе с ветром придуваются орды нежити, которая всех убивает, всё рушит — и вообще, развлекается, как ей угодно.

Услышав столь грустную историю, главный герой ре-

шает покончить со всем раз и навсегда.

Знакомый поворот событий, не так ли? Квестов мало, так что поклонники «Диаблы» будут в восторге. Играть нужно героем 5-10 уровня.

И это только вершина айсберга, составленного из модулей всех мастей и расцветок. Так что к выходу официального



* Продолжение (начало в № 2/2003).



Expansion Pack'а игрокам должно быть довольно нескучно — но будет ли? Может, и да... а может — и совсем наоборот.

Кроме того, путешествуя из модуля в модуль героем из одиночной кампании, можно постепенно искупать мелкие грешки, допущенные при про-

к концу игры мой маг и воин были Chaotic Evil, хотя играть я начинал Lawful Good и Chaotic Neutral персонажами. Пройдя пару-тройку модулей (и при этом чудом не помев со скуки: против героя 18–19 уровня все местные монстры — просто жалкие слабаки),



хождении оригинального Neverwinter Nights. Да, драконов в предпоследней главе не мочили разве что только самые ленивые. В результате

я смог добиться того, что оба моих героя стали Нейтралами.

Кроме того, такого рода путешествия весьма неплохо наполняют инвентарь различны-



ми магическими вещичками, которых в одиночной кампании нет — или же они там чрезвычайно редки. Разумеется, эти оригинальные образцы при переходе в другие модули иногда просто исчезают из инвентаря... а иногда и нет©.

Так вот, еще раз по паре слов о магических свойствах шмоток и прочей амуниции. В BioWare был разработан и реализован новый подход, который трудно понять и еще труднее принять.

Допустим, что у некоего героя-перца есть шапка-ушанка (+3 к броне и +14 к сопротивлению магии). Тут наш герой находит крутейшие ботинки-кирзачи из драконьей кожи (+2 к броне и +14 к сопротивлению магии) — и радостно напяливает на себя обновку. Ну и болван! Нужна она ему как зайцу стоп-сигнал. Дело в том, что эффект от действия одинаковых модификаторов (сопротивление магии, огню, кислоте) не суммируется, как раньше, а определяется наибольшим значением из имею-

щихся. К счастью, это правило не распространяется на параметры персонажа (сила, умения и т. д.).

Такой шаг разработчиков вызван их желанием максимально усложнить процесс создания БМВ — Бронированного Манчкина-Вредителя (для справки: манчкины — многочисленное и слегка отмороженное племя геймеров, для которых смысл игры заключается в тупой прокачке героя и поиске крутых шмоток и прочих прибабасов). В мультиплеере, чтоб завалить одного такого паразита, нужен целый полк игроков среднего уровня, не меньше. Так что еще раз низкий поклон разработчикам — непробиваемых защит не стало. Играется теперь труднее, но интереснее.

И еще, как мне показалось, некоторые модули чувствительны к значениям определенных параметров персонажа. Если вы хотите обдывать все темные и прибыльные делишки (чем, собственно, и занимались все Баалови-





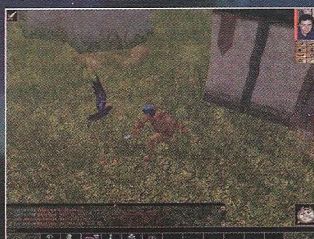
чи во все времена и во всех Baldur's Gate), to Intelligence, Wisdom и Charisma нужно ставить 10-11 и, кроме того, стоит потратить несколько Skill points на умение Persuade (Убеждение) — иначе ваш перец будет букать и мукать. Это, конечно, прикольно, особенно подойдет фанатам B&B — Beavis & Buttthead. Фразы в стиле: «Ну ты, упырь, чё, не просек?! Бабки гони! Гыыы!..» — будут в каждом диалоге.

Но даже поставив интеллект и обаяние 10-11, все равно приходится косить под умника. Формула проста: «косинус под умникус = 10000 - 30000» (это не много). Деньжата идут на покупку шмоток с бонусами к интеллекту и обаянию, а также к умениям Persuade (Убеждение) и Lore (Знания). В нужный момент шмотки напяливаются на сурового и крутого, но заторможенного воина с обезьяньим лбом, и — опля! — в диалог вступает красавчик-интеллектуал семи пядей во лбу. Да, перед таким перцем никто не устоит.

Неоднократно упоминая в данном обзоре о крутых шмотках и прочих вещичках для супергероя, следует сказать пару слов и о том, как эти вещички достать. Все достаточно просто и скучно. Пройдя парочку подземелий, вы обязательно выработаете чутье на сундуки с магическими предметами. Так вот, подходим к сундуку, сохраняемся, смотрим. Не нравится — загружаемся, снова смотрим и т. д., пока не найдем что-то стоящее. Как вариант — побродить не в то время и не в том месте. Например, поиграть магом там, где нужно играть воином, мужским персонажем вместо дамы, пробежаться по модулю героем 20-го уровня, вместо 2-го, — и так далее. Разумеется, ничего хорошего и толкового из таких экспериментов не выйдет, зато в инвентаре запросто может появиться пара-тройка полезных вещичек. К сожалению, многие хорошие предметы имеют ограничение на уровень героя (как в Diablo II), что несколько



снижает их ценность — ведь в каждом эпизоде-модуле одиночной игры есть свой потолок развития героя. Нехорошо... А если начать игру с первого уровня и сразу найти что-то ценное, требующее, как минимум, уровня пятого-шестого?



Однажды определившись с противником, игрок все оставшееся время сражается с ним до потери пульса. Вплоть до самого happy-end'a (где скажут «Show must go on» — всем охота заработать на add-on)...

Во время архивации сохранёнок после прохождения некоторых модулей, в том числе и перечисленных выше, в памяти всплыли вдруг воспоминания о дорелизной шумихе вокруг Neverwinter Nights. Из-

начально игра позиционировалась как наследник или, в крайнем случае, — преемник традиций Baldur's Gate...

Но вот такой получился наследник великого BG. Правда, и дети не всегда бывают похожими на своих родителей... иногда они похожи на соседей. Которыми в данном случае оказались Diablo и Icewind Dale (насчет «Долины Холодного Ветра» — это комплимент). Да уж, понятие массовой культуры — палка о двух концах.

Как всегда, у Bioware получилась очередная вроде бы прекрасная игра, которая при достаточно высоком уровне снисходительности (или же при низком — интеллекта) затягивает довольно надолго.

Итак — играть, играть и еще раз играть! Ждать продолжения, затем еще одного, второй части и... Baldur's Gate III.

Над обзором работали
The Lich — Child
of Bhaal, Fearun
и Лешук Алексей,
«Шпиль»



Название: Knight Rider

Разработчик: Davilex

Издатель: Davilex

Жанр: гонки

Системные требования: PIII-500, 256 (128) Мб RAM, 64 (16) 3D Video

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

3
2
4
3
1

Всадник без головы

Очень часто приходится выслушивать весьма радикальные высказывания типа «Counter-Strike — это лажа!» или «FIFA 2002 — игра для идиотов». Как человек, выступающий за мир, равенство и братство, соглашаюсь с обоими утверждениями, добавив от себя в этот длинный «черный список» разного рода актоев Fallout: Tactics, Revolution, Pool of Radiance II и... и т. д. и т. п. А с недавних пор сюда же можно занести и **Knight Rider**.

Для начала взглянем на оценку игры. Ну что еще сказать? Ничего... Да и комментировать тоже нечего. А придется©.

Спешу обрадовать народ, все-таки купивший подделку от Davilex: вы сделали существенный вклад в развитие американской экономики! Разработчики так и не дали загнуться от старости еще одному затертому до дыр телесериалу.

Итак, начиналось все весьма прозаично. Полицейский Майкл Лонг сражен выстрелом в голову. Полумертвым его забирает в свой замок миллионер и ученый Уилтон Найт. Официально коп по имени Майкл Лонг мертв, оплакан и благополучно всеми забыт. Однако в поместье Найта раненый возвращается к жизни и обретает (благодаря новейшим достижениям пластической хирургии и миллионному добренному толстосуму) новое лицо.

В своем завещании Уилтон Найт возлагает на вроде как давно покойного Майкла непростую миссию — бороться со Злом во всех его проявлениях. В качестве орудия борьбы Майкл получает чудо техники под названием KITT. Это вроде бы обычная спортивная ма-

шина (если я не ошибаюсь — слегка модернизированный киношниками Pontiac), которая обладает искусственным интеллектом и, вдобавок, умеет типа шутить. А в дурную башку Майкла встроены специальные сенсоры, которые упрощают процесс общения с KITT. Так что у Майкла мозгов маловато, зато у KITT — хоть отбавляй.

Вот так-то все и начиналось... Сюжет игры завязан вокруг возни с похищенными компонентами для чудо-машин вроде KITT и неизвестно откуда взявшимся (и тоже якобы давно усопшим) сыном Найта.

Ну а теперь — собственно об этой, так сказать (нет, ну просто язык не поворачивается так сказать©), игре.

Графика — ацтой, причем редкий. Движок делали, наверное, древние майя или ацтеки. (Глюкавостью, к сожалению, игра не блещет — знай работает себе да работает.) Больше всего бесят белые полоски, проскакивающие в местах «скрепления» разных деталей объектов. Тени в игре присутствуют, но по качеству им до «NFS: HP2» — как пешком до Африки.

Сам игровой мир сер, невзрачен и ужасно интерактивен. Можно сбивать столбы, колонки, бочки и ящики. В некоторых миссиях на дорогах будут разбросаны мины — и да пребудет с вами Сила,



если все-таки вы решитесь взглянуть на взрывы этих мин. Зрелище еще то.

Физика игры шокирует глупостями и недоделками. Так, машины при столкновениях просто отбрасывают назад — хотя есть и неплохие шансы проскочить через (да, я сказал ЧЕРЕЗ) оппонента. «Режим проскальзывания» — езда на двух колесах и так далее.

Особенно заметным убожество игрового движка становится во время «дуэли» с грузовиком в каньоне. Интересен и тот факт, что по нажатию <Enter> машину «ставит» обратно на дорогу — хотя в настройках управления ничего подобного и близко нет (правда, в файлах конфигурации все это дело присутствует).

Система получаемых повреждений тоже относится к разряду галлюциногенных видений свовой кобылы: почему-то в Davilex решили, что самое прочное место у KITT — это капот и все с ним связанное, а самое уязвимое — «задняя часть». В Knight Rider можно смело падать в пропасти или пару часиков подряд лупить бампером по стене — все равно ничего не случится (а в случае падения в пропасть еще и ролик покажут). Беспредель на дорогах, да и только...

В каждой из 10-ти миссий присутствуют гонки на время, которое имеет неприятное свойство очень быстро закан-

чиваться. Пришлось немного похакеризировать©. При ближайшем рассмотрении содержимого папки с игрой выяснилось, что все ресурсы лежат прямо на поверхности, так что долго мучиться не пришлось. AI игры полностью скриптовый; сами скрипты — простые текстовые файлы; а все переменные к ним лежат в самых обычных INI-файлах. Так что, если кто-то не успел, — бегом в файл `FD_DifficultyValues.ini` исправлять значения для таймера. Например, для третьей миссии они выглядят так:

```
[DifficultyValues2]
Id=3
Easy=130
Medium=110
Hard=105
Name=Tm01s2Time
```

В зависимости от уровня сложности редактируем необходимые значения. Так, для уровня сложности Easy устанавливаем значение 1300 вместо 130 — и можно не топясь попытаться запрыгнуть на крышу склада.

Пошарив по другим INI, можно найти и поменять еще много всего интересного (только желательно сделать сначала резервную копию этих файлов). И вот теперь-то можно хоть немного поиграть даже в такой ацтой! Хотя нет, не стоит...

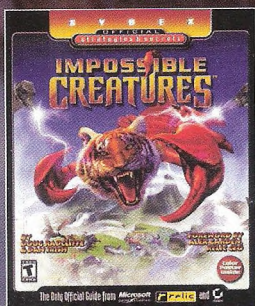
Алексей Лещук
и его злобная Личина

Название: Impossible Creatures
Разработчик: Relic Entertainment
Издатель: Microsoft Game Studios
Жанр: 3D RTS
Системные требования (норм.): P3 600, 256 Mб, GF2



ОЦЕНКА:
Графика:
Звук:
Геймплей:
Управление:

9
11
10
9
9



О бедном гусь-тигре замолвите слово...

Ну что же, дорогие читатели, займемся умственными упражнениями... Да не бойтесь, я не заставляю вас доказывать теорему Ферма.

Все, что нужно, это просто поднапрячь ту часть мозга, которая отвечает за память на игры в журнале «Шпиль!» — ведь такая однозначно должна была у вас сформироваться, почти вы хоть два наших номера.

Итак, в 2001 году до н. э. этот самый автор писал под мерцание лучины на древнем пергаменте строки, посвященные игре, тогда еще называвшейся «Сигмой». Как он восхищался задумкой по созданию гибридных животных — и, вместе с тем, опасался, как бы все не сорвалось и не изменилось в худшую сторону...

И вот результат — игра мутировала. Сначала изменилось название, а теперь вот, как оказалось, и многое из хваленного геймплея...

Где-то там...

Значит, есть у нас территория, на ней — база (кстати, базы для всех играющих сторон аналогичны — как, впрочем, и технологии). Здесь же — ресурсы, которые представлены «в лице» угля и электричества. Добыча последних — призвание крестьян-крепышей, которые умеют, кроме того, строить некоторые стратегически важные сооружения.

База укрепляется, к примеру, ультразвуковой пушкой, сражающей наземных вражин, и зениткой для всяческих летунов. А окружает весь этот парадиз изгородь, которая, к сожалению, при первом же налете хрустит, как вафельный батончик. В центре всего этого ставится *Creature Chambers*. Короче, это самое главное здание, так как именно здесь со скоростью лесопилки производятся разные «шущества», представленные зверями, птицами, рыбами и земноводными.



Мы лепили каравай...

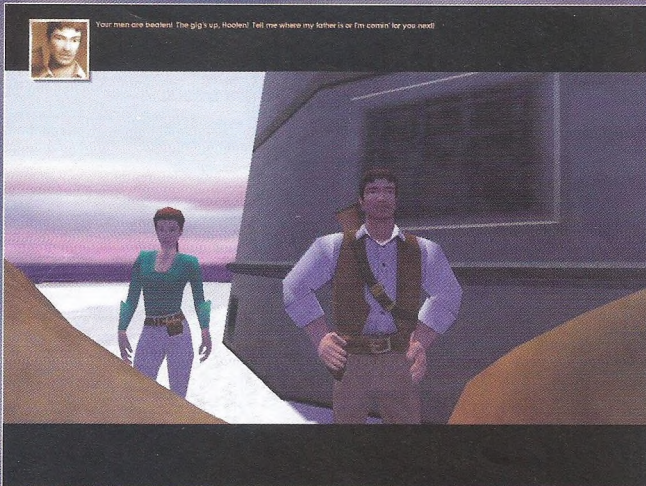
Главным атрибутом клуба юннатов-генетиков является специальный интерфейс для создания различных тварей. Здесь можно сотворить любое чудо, скрестив черты двух животных из представленных шестидесяти. При этом, выбирая, например, акулу и орла, вы указываете, какое из двух су-

ществ будет в результате пре-валировать.

Отдельно можно настраивать конечности, хвост, плавники, крылья и др. И главное: все ваши труды по созданию очередного красавца сразу же отображаются на экране — на трехмерной модели.

А вообще, создавать тварюг для собственного умиления





и Дарвину назло я бы не советовал — все-таки лучше лепить стратегически важные создания, которых можно будет потом применить в бою или разведке.

Кстати, валить в одну яму все, что вы там натворите, тоже не стоит — предусмотрена специальная таблица, которая ловко сортирует живность в соответствии с различными ее параметрами. Кроме того, есть специальный индикатор, где отражается все, что происходит с вашим питомцем.

Плюс ко всему, можно прикинуть и стоимость производства, а также различные возможности твари, как то: сила повреждения, скорость, прочность — и прочая лабуда, которая заканчивается фотографией на память и награждением очередного создания любым погонялом, которое только придет вам в голову (например, «ТоНеДецибелыТоНеМегагерцы»).

Вообще, если кто спугнулся: мол, когда ж я это все сделать успею (и так уже три задолженности по высшей математике) — то поспешу вас успокоить. Дело в том, что в одиночном режиме при генерировании персонажей игра становится на паузу автоматически; в игре же по сети вам предоставляются армии, заранее разработанные разработчиками или же вами лично.

Куча-мала

Мало того что в *Impossible Creatures* завал разной животной живности — так еще и не обошлось (как вы помните из превью) без человека. Помимо уже упоминавшихся крестьян,

в наличии также и военный журналист Рекс Ченс, который ищет на острове отца, и злобный, но смешной доктор Алтон Джулиус, и, конечно же, леди — в лице доктора Люси Уиллинг. Правда, толку от Рекса в игре маловато, если не считать того что он, шатаясь по острову, открывает новые особи для скрещивания. Зато Люси — вот это действительно воплощение афоризма: «Я и лошадь, я и бык, я и баба, и мужик» — она и уголь таскает, и сооружения ремонтирует, да и сражаться может, если Родина прикажет.

Вообще, что касается сражений и игрового процесса в целом, то игра сводится к тотальному размножению мут-



ровавших животных. Соответственно, победа достается тому, кто бессовестно кликал мышкой, собирая на базе толпы тварей, — а вовсе не тому, кто тактически прорабатывал атаку и защиту. Лично мне такой подход не понравился.

Что касается игровой графики, то нас не разочаровали. Конечно же, есть недоработки вроде некоторой аляповатости в изображении животных, строений, природы (кстати, очень похоже на *WarCraft 3* и *AoM2*) — но в целом картинка оставляет самые приятные ощущения. Особенно когда запускаешь мочиться толпу бегемотуравьев или акулкузничков... Если только не начнет глючить комп...

Озвучка событий и соответствующая музыка также нареканий не вызывают: все в норме, слаженно и звучит — чего, собственно, и хотелось.

Итак, есть игра *Impossible Creatures*. С одной стороны — симпатичная графика, хороший сюжет, увлекательное генерирование животных в «лаборатории». С другой — несбалансированность игрового процесса и полное отсутствие тактической составляющей. Что победит? Меня лично кроме генерирования животных и их просмотра ничего больше здесь не увлекает...

Генетик в третьем поколении, заслуженный мутатор всея Руси — Юрий Гладкий



Название: Глаз Дракона
Разработчик: Primal Software
Издатель: Акелла/Мультитрейд
Жанр: action
Системные требования (норм.): P3 600, 256 Мб, GF2

ОЦЕНКА: 9
Графика: 10
Звук: 5
Геймплей: 7
Управление: 8



Гори оно все огнем

Думаю, многие из вас хоть раз да называли себя драконом — в спарринге ли на вечерней секции каратэ, в зарисовках ли перед девушкой, или же убеждая в этом людей в белых халатах. Но дело не в этом, мы привыкли (точнее нас «привыкли»), что драконы — это такие гигантские мифические ящеры, обладающие силой, мощью и другими крутыми словами...

Короче, очередная игровая поделка на тему «как стать драконом» носит название, пахивающее кабинетом врача-окулиста, — «Глаз Дракона».

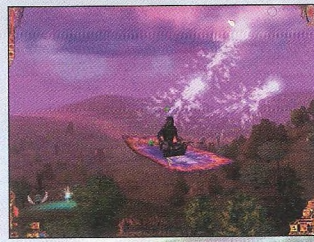
Сюжет в этой гейме не блещет новизной и новаторским может показаться разве что человеку, занесенному в Книгу рекордов Гиннеса за то, что он просидел на чердаке 57 лет.

В общем, суть сюжета сводится к тому, что игрок получает на руки дракончика, кото-



рый вроде как должен спасти мир (с людьми в комплекте) от некоего красного злодея и его злобной оравы.

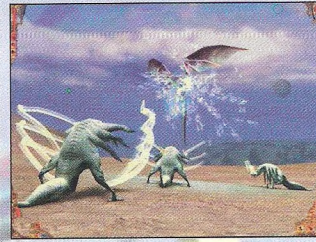
В игре вы обнаружите одного из трех возможных видов драконов: *Magician*, *Necromancer* или *Fire Breather*. Этих тварюк связала между собой отнюдь не музыка, а одна общая черта: все они — чертовски мощные создания, способные отправить в Ноев ковчег любую зарвавшуюся тварь. Драконы могут гонять на огромных скоростях; несмотря на большие размеры, они легко маневрируют, уклоняясь от атаки врага; в случае же неудачного маневра могут подставить под удар



свой панцирь — крепкий, как у черепахи Тортиллы тысячелетней выдержки.

Лично мне по душе пришла возможность пожирать врагов в ближнем бою (вы этим еще и уровень здоровья повышаете, кстати). Если же вы предпочитаете разборки на расстоянии, то специально для вас заготовлен полив недругов кислотой или жидким азотом.

Удобно, что этих «годзилл» не надо чинить: регенерация у них — дай бог каждому! Кроме того, сапоги из крокодиловой кожи подбирать им тоже не придется — все-таки эти создания предпочитают гулять



«воздушно». Вот такая получается универсальная автономная конструкция.

А вот уж в чем наши дракончата разнятся, так это в боевых навыках.

Красный дракон

Этот парень (ничего, что я фамильярничаю?©) как будто в бою родился. Воевать — его призвание. А что ж еще делать с такой недюжинной (я бы даже сказал — драконьей) силой? Он почти как главный герой индийских фильмов — рвется напролом, валит всех огненным дыханием, неэстетично плюется файерболами... ну, и иногда балуется магией.





Кстати, я же не сказал, что ваши «ящерицы» с повышением уровня развиваются. У описываемого сейчас представителя земноводных постепенно появляются мощные заклинания, хотя мне почему-то кажется, что ему больше по душе другие показатели. Итак, за уничтожение «злого» дракон получает экспу, далее — уровень и 25 очков на распределение по базовым характеристикам: скорость, мощность атаки, регенерация и другие физиологические данные. За эти же очки покупаются и новые заклинания — а для воина они очень дорого стоят. Так что качайте лучше банки.

Синий дракон

Синий дракон — это маг, который сначала хил, болезнен и слаб, зато шустр и полон магии. Посему до получения парочки эффективных уровней придется изрядно побегать от вражин. Зато потом он собирает такой набор заклинаний, что только диву даешься — как этот гадкий ящеренок перевоплотился в Воплощение магической силы?

Черный дракон

Несмотря на такое название, этот дракон к негроидной расе не имеет никакого отношения. Он является некромантом — то есть повелителем темных сил. Вполне способен



полить врагов кислотой; умеет воскрешать мертвых, собирая под своими крыльями армии зомби и тому подобных милых созданий. Кроме того, умеет двигать горы, вызывать извержения и землетрясения — короче, геолог.

В принципе, этот дракон самый универсальный, поэтому из него можно создать нечто, обладающее свойствами красного и синего дракона одновременно.

Так, чего бы вам еще рассказать... Ах да, земли дракона — это 12 природных областей, разделенных невидимыми стенами. Когда я, перемалывая крыльями, попытался пробраться на соседнюю локацию — игра как будто бы принимала меня за полоумного, который стен не видит. Да, интерактивно... Хотя, если отойти от такого игрового дефекта, то размеры игровой зоны клаустрофобии не вызывают — пока не упрушься в небесный свод или землю. Короче, игровой мир — это такой большой и красиво украшенный ящик, в котором, встречаясь с различными созданиями, летает дракончик.

А вообще житие дракона скучно до безобразия. Для начала находим источник магической силы, зачищаем местность и возводим город. Кстати, во время этого процесса



драконы теряют способность к восстановлению своих логовищ, в которых они возрождаются.

Далее следует стратегическая деятельность по воссозданию и укреплению города, уровень развития которого сказывается на его укреплении и мощности. Хотя потом, если не уделять внимания городу, даже самому навороченному, он рухнет. Такова селяви...

О хорошем. Графика в игре хороша. Все драконы разные и отличаются не только названиями, но и внешне. Они растут, меняются, ряды шипов и хитина крепчают, рога ветвятся, а тело увеличивается в размерах. Их рваные перепончатые крылья ловят воздушные потоки и дрожат в них сообразно ситуации; их когти вспарывают добычу и роняют на землю кровавые ошметки; частокол острых зубов клацает в предвкушении битвы...

Монстров в игре сколотилось около 40 видов — притом таких, что даже знатоки монстровья могут удивиться. Заметим, что практически каждое создание умеет стрелять.

Еще понравилась разрушаемость мира. Когда видишь после схватки горы трупов, выжженный лес, обугленные логовища — начинаешь верить, что ты действительно дракон.

Странно, но в этом мире очень многого нет. Нет воды, земля как резиновая и не подвержена постоянной трансформации, AI отвратителен, игровая жизнь и интерактивность бытия отсутствуют в принципе.

Звук... сказать, что его нет, было бы вообще комплиментом. Он есть, он гонимый — аж страшно! Лично я настоятельно советую даже не включать колонок — хоть это и отбирает процентов сорок играбельности, но лучше уж так...

Да, несмотря на, казалось бы, оригинальную идею игры за дракона, у разработчиков руки не дотянулись реализовать ее на все сто. Сил хватило лишь процентов восемьдесят, да и то если звук и AI не трогать. Игра красива, временами интересна, но все-таки мир дракона не состоялся. Может, еще кто попробует...



Название: Unreal 2: The Awakening
Разработчик: Legend Ent. / Epic
Издатель: Infogrames
Жанр: 3D Action
Системные требования:
 P4-1700, 384 Мб, GF4

ОЦЕНКА: 10
Графика: 11
Звук: 11
Геймплей: 10
Управление: 11



Если ты проснешься...

Вот что нужно, чтоб сделать революцию? Нет, ну кроме броневика, чтоб толкать с него речки, и выстрела крейсера «Аврора»? Оказывается — всего ничего: надо собрать группу программеров, которые знают, чего хотят геймеры. Именно таким образом, например, проделала революцию компания Epic, результатом чего стало появление движения Unreal'еров, которые пасть порвут тому, кто скажет, что есть игра лучше их любимого Unreal'a.

У Unreal был свой стиль и свой дух, которых так не хватает многим шутерам и которые так поражают воображение своей уникальностью. Помню, когда я проходил Unreal, то после окончания очередного уровня/этапа по несколько часов «отходил», тупо глядя в стену. Да, у этой игры был стиль...



С выходом UT 2003 от Digital Extremes стало ясно, что разработчики стиля не потеряли, а игру, пожалуй, только улучшили — чего стоит хотя бы тот факт, что многие отцы Quake III стали (вероятно, от безысходности в ожидании следующей версии своей любимой кваки) постепенно переходить на UT2k3. Тот же американец fatal1ty, который еще год назад считался чуть ли не лучшим в мире кибератлетом, теперь активнее участвует в «нереальных» поединках, нежели в боях по кваке.

После такого многообещающего начала всем только и о-



ставалось, что ждать выхода полной версии нового Unreal. И вот этот день настал...

Здоровая двухдисковая (что становится уже традицией) версия **Unreal 2: Awakening** от Legend Entertainment, по моему мнению, неплохая игра. Можно сказать, даже хорошая. Потому что такую неординарную графику, такие суперпродуманные миры, обалденные реки/озера/океаны и красивые пейзажи не смогут погубить даже затянутые вступительные и промежуточные ролики, традиционно сделанные на движке игры. Ерунда в том, что, не просмотрев эти ролики,



нельзя поиграть — создатели явно решили, что именно таким образом сохраняется ощущение непрерывности действия. Но со стороны все равно кажется, что ролики сделаны для того, чтоб как-то растянуть время игры. Ведь опытный игрок, думаю, спокойно пройдет все 12 миссий Unreal 2 за один





короткий световой день начала весны — тем более что миссии своей линейностью напоминают трамвайные рельсы.

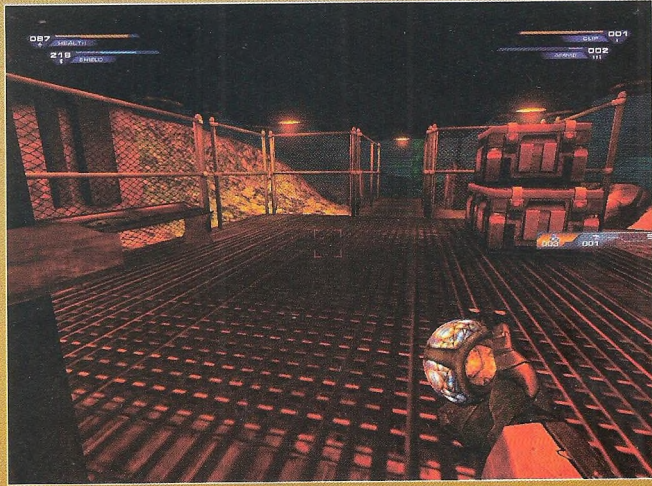
Недочетами можно считать и «телепузиков». (Нужно же все-таки сделать отступление и рассказать о главных героях...) И так, судя по внешнему виду, в игре два основных телепузика: Джон Далтон и Не"Бан (это имя комментировать не буду) — то есть вы и пилот-инопланетянин, а также сорвиголова Айзак и девушка по имени Айда... Странное имя, особенно для девушки... Но, опять же, не буду комментировать! (Однако, если девушка с «душой нараспашку» говорит мне «Айда!», я не знаю, что и думать...) Ну да ладно.

Так вот, о телепузиках. Главный герой в своем боевом наряде выглядит именно как По или Дипси — только чуток посуровей. Скафандр предусматривает рукавички с пальчиками, в которых боец держит оружие... Кажется, что за 300 лет цивилизация так и не продвинулась до того, чтобы

сделать оружие крепящимся к скафандру, потому как и из рук его выронить можно, да и само по себе оно — штука ненадежная, пыль в него попадет или там вода какая. А скафандр явно силен — в нем даже бегать нельзя, и всю дорогу главный герой проходит быстрым шагом. Вот только увидеть самого себя в скафандре нельзя: все зеркала — это просто переливающиеся поверхности.

Первое правило цивилизованного человека: «не уверен — не обещай!» — в Legend тоже нарушили. Технология Karma, о которой и мультики были, и движковые превьюшки которой показывали, в Unreal 2 что-то не особо пашет. Варианта два: либо ее еще не доделали и поставили то, что есть, либо... Хотя, скорее, первый вариант верен. Я думал, что трупы будут скатываться по лестницам кубарем, а они падают, как мешки, и через некоторое время тают в воздухе.

Не избавилась игра и от некоторых застарелых ошибок.



Например, обратите внимание на то, что Айда при самой первой встрече стоит в зале для брифингов, а ее рука (если самому стать возле стены, так чтобы Айда повернулась к вам) наполовину входит в стол. Да и на столе (и это 300 лет спустя!) лежат стандартная комповая клавиатура и магнитооптические диски. В общем, технология за триста лет недалеко ушла.

Зато противники в Unreal 2 стали гораздо более интересными — жестокими и подлыми.

Основных врагов у нас два типа или, скорее, расы — старые знакомые Скааржи и еще Дракки. Красавцы, нечего сказать. Этим негодяев очень приятно поливать огнем, который, между прочим, по моему мнению, является на сегодняшний день лучшим огнем среди всех огнемов всех игр, когда-либо выпускавшихся в мире. Красотища и реалистичность.

Ну, и нельзя забывать о многочисленных зверушках, обитающих в многочисленных ми-

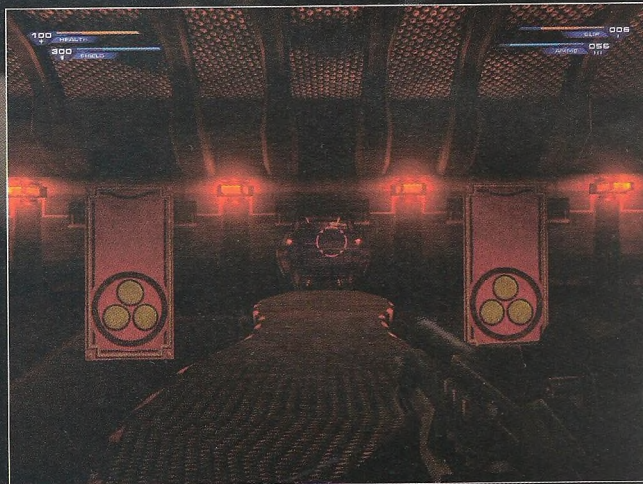
рах и не отказывающихся отобедать десантником.

Есть интересные нововведения и в оружейной линейке: к примеру, ружье «Химера» — это не просто гранатомет, а комплексное оружие, которое стреляет всеми боеприпасами, которые только имеются в наличии. Мне вот понравилась токсичная зараза, от которой тараканы-арахиды на уровне планеты Hell дохнут как мухи (оборот — не очень, но суть передает неплохо).

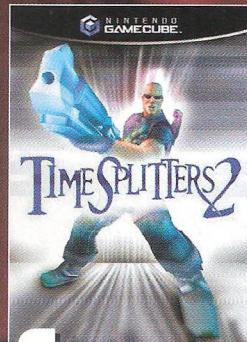
Вот, собственно, и все, что стоило описать в новой игре. Остальное, на мой взгляд, несущественно или не столь заметно. По сути, игра оставляет хорошее впечатление, только иногда становится грустно — при всех наворотах графики в игре заметны недочеты, да и сценарий оставляет желать лучшего.

Главное, пока вы еще не играли в Unreal 2: Awakening, предупрежу: берегите патроны, геймеры, ибо на всех врагов может не хватить!

Max Pagan



Название игры: TimeSplitters 2
Платформа: Xbox, Game Cube, Play Station 2
Жанр: FPS
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Free Radical Design
Мультиплеер: до восьми
Сайт игры: www.timesplittersgame.com



ОЦЕНКА:	11
Графика:	11
Геймплей:	12
Управление:	10
Звук:	11

Морпехи forever!

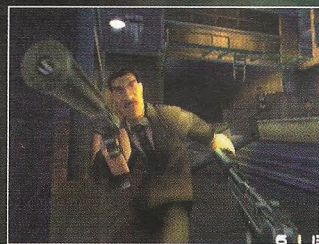
Американцы и их союзники убеждены почему-то, что самые крутые войска в мире — это морпехи. Хотя из древнего анекдота следует, что их НАТО'вская разведка давно пришла к выводу: нет солдата страшнее нашего родного стройбатовца. Этим зверям даже оружия не дают никакого, кроме лопаты, — чтобы они все живое в округе ненадолго не истребили.

Но, тем не менее, игра о строительных войсках пока не придумал никто, а вот зато о морпехах — сколько угодно. Свежее пополнение «в полку»: **Time Splitters 2** — приключения бравого вояки будущего во времени и пространстве.

TimeSplitters 2 — шутер от первого лица с изрядной примесью других жанров, высочайшим уровнем графики, возможностью отладки всего и вся, огромным числом опций и бонусов. Со всеми этими вкусовыми добавками мы разберемся позже, а для начала, как водится, пара слов о сюжете.

Итак, на дворе 2401 год, космические морпехи пытаются одолеть расу TimeSplitters — злобных существ, которые спят и видят, как бы им посеять на бескрайних полях четвертого измерения побольше хаоса.

Высадившись на орбитальной станции, вы становитесь свидетелем похищения девяти «временных кристаллов». Какое чудовищное преступление! Ведь с помощью этих кристал-



лов пришельцы не только смогут узнать, как править миром (это бы еще ничего), но и как приготовить яичницу. О ужас! В своем стремлении не допустить утечки кулинарных секретов, вы прыгаете вслед за похитителями в хронопортал... — и далее попадаете в самые разные эпохи:

- на военную базу в Сибири 1999 года;
 - в Чикаго периода Великой депрессии (1932 год);
 - в парижский Нотр-Дам 1895 г.;
 - на планету X (2280 г.);
 - в некое Нео-Токио (Дикий Запад, 1858 г.);
 - затем — атомное диско 1972 г.;
 - далее — в 2315 год, на фабрику роботов;
 - ну и, в конце концов, на космическую станцию 2401 года.
- И кругом вам придется охотиться за артефактами и бороться с TimeSplitters. Да еще и проделывать все это в облике разных людей...

Только не надо кидать в меня несвежими яйцами и помидорами. Не я этот сценарий придумывала — на моей совести всего лишь его изложение.

Видимо, ожидать от будущего одни только гадости — это



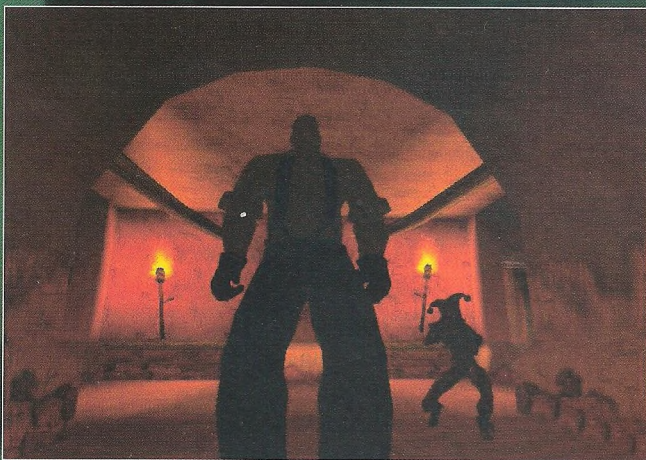
такая особая традиция. Все игры, действие которых происходит лет через 200-300, можно спокойно делить на три категории: накануне Судного Дня, в разгар Апокалипсиса и сразу после Армагеддона. К счастью, в шутерах сюжет отнюдь не является основой игры, а служит лишь подложкой для геймплея — и как раз он-то (геймплей в смысле) в TimeSplitters 2 обещает быть весьма нестандартным для игр подобного жанра.

На каждом уровне игроку предлагается, кроме шинковки врагов мелкими ломтиками, выполнить ряд заданий — сначала простых (пробраться

в здание, испортить своими очумелыми ручками коммуникационное оборудование и т.п.), а по мере прохождения игры — все более сложных и требующих уже от игрока стратегического мышления и... воображения (логика в этой игре вам не пригодится).

Все уровни игры выполнены безупречно: шикарный дизайн, высокая детализация, масса секретных проходов, позиций для снайперов, секретных мест. Существуют десятки возможностей заставить противника врасплох и множество путей отступления. Все это не только поддерживает высокий темп действия, создавая ураганный экшн, но и служит основанием для интересных сюжетных поворотов.

Помимо одиночного режима, в TimeSplitters 2 есть еще и мультиплеер, поддерживающий участие до восьми игроков. Как я уже говорила в начале статьи, в игре существует



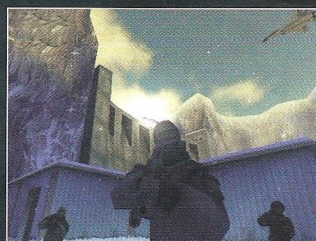


возможность настраивать все и вся — начиная от режимов и не заканчивая правилами, музыкальным сопровождением, редактором карт и арсеналом оружия (15 наборов). Одних только режимов в игре 11 штук: Elimination, Shrink, Vampire, Flag Tag, Virus, Regeneration, Leech, Zones, Assault, Gladiator, Monkey Assistant.

Кстати, в Monkey Assistant на стороне самого слабого игрока выступает «группа поддержки», состоящая из обезьян. А уж с макаками, ясное дело, любой игрок становится просто непобедимым!

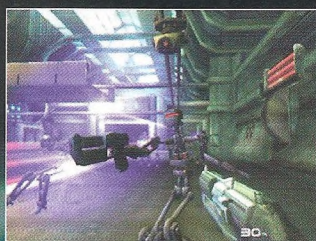
В игре вы сможете самостоятельно определять спецификацию ботов (15 разнообразных типов).

Ну и один из важнейших вопросов любого шутера: чем во-



уюем? Вот уж где разработчики из Free Radical Design оттянулись в полный рост. В игре представлено 16 видов оружия, в числе которых можно выделить как привычные machine gun, rocket launcher, так и футуристические образцы, причем каждое с двумя режимами ведения огня.

А знаете, как подводятся итоги в deathmatch? Помимо подсчета стандартных параметров: убитых врагов, точности стрельбы, сыгранных раундов и километров, пройденных вами по всему периметру игры, — учитываются и весьма специфические вещи: наибольшее число часов, проведенных за игрой без перерыва, средняя скорость передвижения, количество отстреленных голов, хвостов и прочих частей тела,



съеденных пончиков, затоптанных в бою тараканов, килограммов мусора, оставленного вами, и прочее. Ну, что я могу сказать? Блеск!

Как известно, в каждой бочке меда обязательно присутствует ложка дегтя. И в данном случае этой ложкой является AI врагов в одиночном режиме игры. Дело в том, что интеллект там отсутствует напрочь — и соображают враги ничуть не лучше табуретки. Единственное, на что они способны, это стрелять во все, что движется, — вплоть до полной победы (их или вашей). Противники не понимают, что переть с пистолетом против базуки не стоит. Мало того, их интеллектуальные способности не позволяют им пользоваться особенностями архитектуры, и, вдоба-

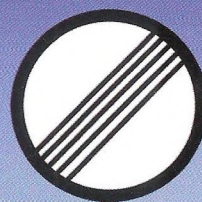


вок, враги ваши совсем не знакомы с понятиями флангового маневра и захода в тыл. Вот. Однако их тупость отнюдь не может испортить общего впечатления от игры.

Настало время подвести итоги. Итак, Free Radical Design создали отличную игру с гениальным мультиплеером, прекрасной графикой, шикарным дизайном уровней, несметным количеством опций, бонусов, секретов и персонажей (их в TimeSplitters 2 аж 120 штук). Что вам еще для счастья надо? На сегодняшний день это один из лучших FPS. А если бы в роли главных героев еще и стройбатовцы выступали бы — цены б этой игре не было!!!

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru

ИНТЕРНЕТ БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ



www.iptelecom.ua
тел. 238 8989

Название: SimCity 4

Разработчик: Maxis

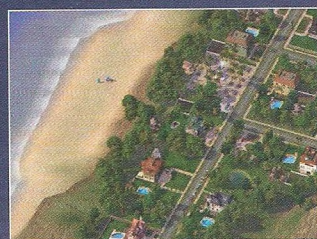
Издатель: Electronic Arts

Жанр: strategy

Системные требования (минимальные): Pentium III 500 МГц

или Duron 500 МГц, 128 Мб ОЗУ, видео с 16 Мб ОЗУ

Системные требования (рекомендуемые): чем больше, тем лучше :)

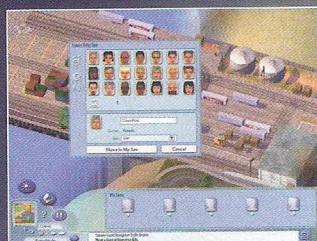


Через четыре года здесь будет город-Sim!

Сначала небольшое отступление. Я не люблю Симов. Я категорически не люблю Симов. Я не люблю этих дурацких Симов, которые у меня (как и тамагочи в свое время) помирают от голода, получают от всех прохожих пощечины, потом сжигают дом и тонут в бассейне, уваливая за собой на дно всю родню, соседей, домашнюю собачку и холодильник, купленный мною на последние их деньги...

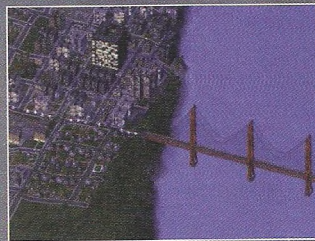
Зато я уже много лет люблю Sim City! ...где теперь поселились эти недостойные бревна по имени Симс... Ладно, об этом по ходу.

SimCity, первая часть которой вышла аж в 1989 году (когда компы стоили 5-6 тысяч долларов и за те же деньги можно было приватизировать небольшой заводик где-нибудь на периферии), всегда



была суперигрой. Да и вся серия SimCity, кстати, тоже была любима фанатами «цивилизаций» и прочих стратегически-экономическо-моральных игрушек. Кто же не хотел построить хибарку, любовно насадить вокруг нее садик, возвести магазинчик, пожарную каланчу — и посмотреть, как жители домика будут ездить на своей маленькой машинке на стадион смотреть футбол? Такое всем приятно. Материнский инстинкт, типа.

И вот дождался мы очередной версии SimCity под номером 4! На первый взгляд, игра стала всего лишь наво-



роченней в плане графики — но, в принципе, это не так. Графика действительно стала просто-таки СУПЕР, да и новая проекция, в которой показывается мир SimCity, тоже явно пошла на пользу внешнему виду игры (смущает только, что, отодвинув вид, можно посмотреть на все геологические пласты того болтающегося в пространстве куса планеты, на котором вы строите город!). Но это далеко не все, что произошло с игрой за долгие 14 лет существования.

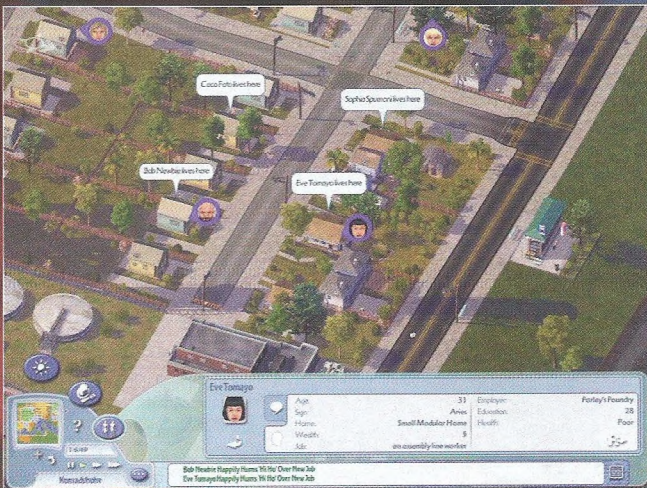
В общем, я расскажу что тут и как — а вы уж сами посмотрите.



В нашем «городском симуляторе», как в нормальном шутере, можно включить «режим бога». Только он дает не бессмертие, а право на шару подрулить стройплощадку, настроить гор или лесов, напускать разных тварей для оживления пейзажа, установить вулкан, а потом науськать на город мутантов-пингвинов, налоговую инспекцию и телепузиков. Ну, или вроде того.

Выбрав зону застройки (а таковых 6 типов) и облюбовав в этой зоне конкретный квадратик, мы начинаем строительство мегаполиса (или, как это называется «по-умно-





му» — строительство города и спутников, то есть пригородов. Для интереса на карте может быть пара-десять таких спутников — чтоб жизнь медом не казалась. В дальнейшем можно до доразвиваться, что спутник перерастет сам город или на карте появится несколько одинаковых по размеру городов. В общем, все по науке — прям как в жизни.

Однако зачем-то разработчики убрали такую вещь, как уровень сложности, — теперь и новички, и чемпионы градостроения ведут игру в равных условиях.

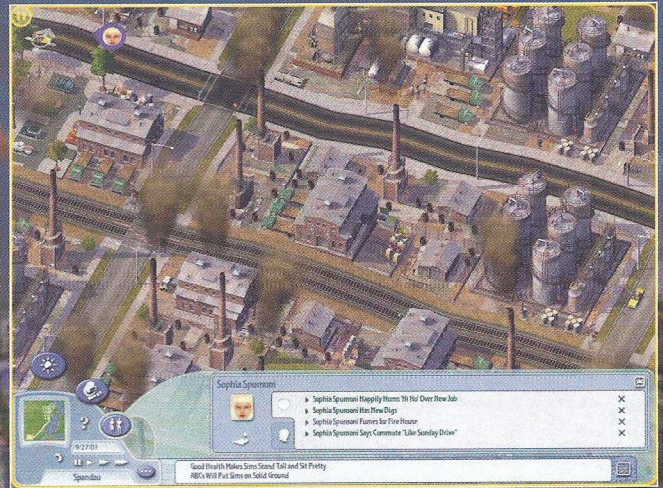
Дальше все, как и раньше: строим город и следим за тем, чтобы всем всего в этом городе хватало. То есть: либо строим свалки, газопровод, метро и прочие атрибуты любого большого города, либо останавливаемся на водопроводе и полицейском участке — и превращаем наш населенный пункт в небольшой тихий городок без будущего.

Как обычно, можно построить что-нибудь замечательное,

типа Белого Дома или тюрьги Алькатрас (известной народу по фильму «Скала») — эти сооружения американцы не долго думая называют «Чудесами Света». Ну-ну...

Теперь о плохом. В процессе постройки, в тот момент, когда случайно строишь дом на островке 2 x 2, а денег на мост — зеро, очень интересно обнаружить одно нововведение. Разработчик, компания Maxis, убрала в SimCity 4 такую условно полезную вещь, как «откат», — то есть отменить действие нельзя.

А что касается моих «горячо любимых» Симов, то в игре появились и эти твари. Тут, к моему счастью, ими не нужно рулить. Их в качестве барометров можно расселить по разным домам и потом за ними подглядывать, исправляя то, что им не нравится. Слава богу, Симы тут не ключевые фигуры и с ними можно играть, только если сам этого хочешь. Я не хочу — и не играюсь... Но, как говорится, кому что нравится — и фанаты Симов легко могут импортировать



своего любимого персонажа в город своей мечты и тут уж устроить ему сладкую жизнь.

Разработчики далеко пошли и наклепали разных новых зданий, повводили новые функции по управлению городским хозяйством. Удобно оценивать, к примеру, не только сферу влияния пожарников и работу водопровода, но и увеличение рабочей области школ с ростом их финансирования. Еще одна правильная вещь — изменение концепции аэропортов и портов. Если раньше можно было только наметить зону порта, а он уж строился как хотел, то теперь нужно просто построить здание аэропорта — и все. Логично? Логично!

Ну, и такие вещи, как готовые дороги, отсутствие необходимости подводить свет к каждому дому лично и пр. — все это прилично изменило сущность игры, теперь нужно заниматься не мелочами, а стратегией. (Хотя мне всегда нравилось тащить эти самые проводки, аккуратненько прокладывая дороги вокруг до-

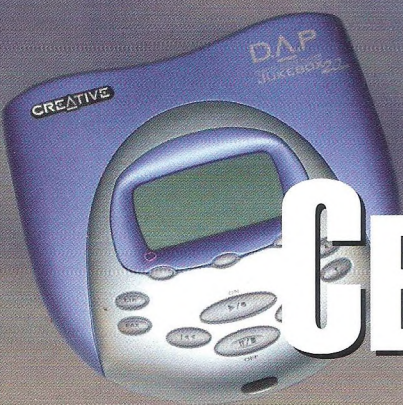
миком, подводить их к полицейским участкам...)

Напоследок предупрежу: самое важное и красивое из всего, что можно увидеть в этой игре, это не олени с енотами, гуляющие по горам, и не вертолетчики, которые, как пчелки, носятся от больницы к больнице, а процесс уничтожения города... Рекомендую сразу же после начала игры построить пару домов, накидать электростанций, пожарных частей, отодвинуть картинку так, чтоб видеть весь пейзаж целиком, — и сразу нажать «Уничтожить город!». После чего откинуться на спинку кресла и наслаждаться действием, до которого Терминатору еще расти и расти!

В общем, игра получилась со своими плюсами и минусами. Правда, многое субъективно. Например, слияние с Sims многим покажется плюсом, а для меня это минус — но это ж мое личное дело, правильно? Так что не будем придирается к Maxis и скажем — игра SimCity 4 явно относится к разряду Must Have. И это правильно.

Max Pagan





Свободу ушам!

Эй, человек! Сними наушники!!! Да, ты, ты! Это я именно тебе говорю! Что, не можешь и двух минут послушать тишину? Так, это уже клиника... пора к городскому психиатру на прием. Крутой музон, говоришь? Да кто бы спорил. Особенно с тобой — ты же все знаешь, все умеешь, причем лучше всех вместе взятых

И тем не менее, стоит найти пару-тройку минут для того, чтобы дать отдых ушам и заодно послушать занимательную историю. Нет, говорить будем не о Фродо Девятипалом, Сэме Безмозглом, Сауроне Одноглазом и других калекх Средиземья третьей эпохи, как ты наверняка подумал.

Речь пойдет именно о музыке и о том, что с этой музыкой напрямую связано, причем связано как положено — специальными проводочками и кабелечками. А именно — о музыкальных плеерах, о которых уже писано-переписано неимоверное количество разного рода хвалебных словес.

Так что задумайся, дорогой читатель, с помощью каких плееров наш многоуважаемый пипл развлекает себя крутым музоном в дороге и дома? Если постараться и наморщить ум, то в результате получится следующая картина: еще в 60-х годах прошлого столетия народ призадумался о том, как бы обзавестись переносным источником музыки. И не только задумался, но и успешно эту задачу решил — в продаже стали появляться портативные магнитофоны.

Правда, термин «портативный», с точки зрения сегодняшнего дня, к тем устройствам можно было применить только до крови подравшись с собственной совестью, ибо, во-первых, магнитофоны были бобинными (у кого-то дома сохранился такой раритет?); во-вторых,

ламповыми; в-третьих — монофоническими. Правда, вскоре появились и «плееры» на транзисторах. Но, как бы то ни было, по тем временам это был таки прорыв — поскольку обычные магнитофоны и «музыкальные центры» могли достигать размеров порядочного комода.

Среди неформалов тех времен особым шиком считалось прийти на дискать или в клевый тусняк с таким девайсом, это было в натуре круто! Особенно если учесть, что до этого особым шиком считался приход с приемником, а еще раньше — с гармошкой систе-

мы «Баян-1». В сапогах и картузе — типа «первый парень на деревне».

Но время шло, и стали появляться первые магнитофоны на кассетах. Чем дальше — тем меньшими они становились, дошло даже до того, что они стали помещаться в карман (если он, конечно, был достаточно большим). Попутно они (не карманы, разумеется!) обросли всякого рода мишурой типа наушников, стереозвука, реверса и т. д. То есть фактически получился нормальный плеер, который мы имеем на сегодняшний день.

Но все это так — прелюдия. Кого сейчас удивит кассетник, пусть даже в микроисполнении и с кучей наворотов? Тем более что в продаже есть уже куча «заменителей»: и CD-плееры, и они же — но уже с MP3, и мини-дисковые проигрыватели, и просто MP3-плейеры без механических частей — в общем, все что душе угодно. И каждый выбирает себе по вкусу и по желанию. Так что удивляться практически нечему.

И дома, как правило, у каждого — музыкальный центр, на котором и гоняется музыка в домашних, так сказать,



условиях. Но ведь согласитесь, что необходимость перегонять музыку туда-сюда-обратно (если у вас MP3-плеер) или таскать с собой кучу кассет/сидюков/мини-дисков достает? Опять же — батарейки, которые надо регулярно покупать, или аккумуляторы, которые не менее регулярно приходится подзаряжать.

Вот если бы был такой девайс, который дома — музыкальный центр, а в дороге — плеер! Сколько головной боли сразу бы убавилось!

Так вот — можете начинать радоваться: такая штука (благодаря стараниям компании Creative Labs) уже есть. О ней и расскажем. А чтоб рассказывать было не так скучно, смотрим на фотки. Итак — вот он, плеер (см. фото слева)!

Называется эта штукавина весьма замысловато — **Creative D.A.P Jukebox 20GB**. Но, несмотря на заковыристость название, «раскрутить» его легче легкого. «DAP» расшифровывается как Digital Audio Player (цифровой аудио-плеер), а в загадочном «Jukebox» тоже нет ничего загадочного: так у американцев называются любые музыкальные автоматы, которыми оборудованы практически все американские (и не только!) кабаки, бары и другие забегаловки — в кино их частенько показывают. Бросил монетку — слушай музыку. А число 20, да еще и GB, для не обделенного компом человека понятно сразу — оно значит, что внутри у хитрого плеера спрятан жесткий диск, именуемый «винтом», аж на те самые двадцать гектаров свободного пространства. Если кто желает пересчитать на количество композиций — вперед и с песней, поскольку мне лично — лениво. Много получается. Около пяти тысяч, если кому интересно. Или 500 аудио-CD. Или где-то 400 часов времени звучания, если я не ошибся.

Впечатляет? Меня лично — да. Такого количества музона в такой маленькой коробочке хватит на все случаи жизни... Вся фонотека влезет, еще и место останется, наверное... Кроме того, скептически настроенные владельцы мини-дисковых пишущих плееров могут

сразу прятать ухмылочку в карман: этот девайс тоже умеет записывать — и не только с компьютера (для которого предусмотрен USB-порт), но и с любого аудио-выхода (для чего имеется стандартный линейный вход). Правда, сразу оцифровывать в MP3 не умеет, но это можно и на компе сделать.

Собственно, забыли самое интересное: полав домой, превратить плеер в музыкальный центр элементарно просто — вынимаем его из сумочки и вставляем в специальный док, который можно прикупить отдельно (см. рисунок сверху). Помимо того что этот док является широкополосной акустической системой со встроенным усилителем (которая, кстати, умеет орать так, что соседи могут сразу намыливать веревки заранее припасенным мылом) — так он еще и подзаряжает аккумуляторы, идущие в комплекте! Удобно? Естественно! Никаких проблем. А в комплект поставки входит программное обеспечение, которое позволит вытворять все что душе угодно — в рамках разумного, естественно. А вот и перечень комплекта поставки:

- собственно проигрыватель;
- два (основной и запасной) комплекта аккумуляторов;
- сетевой источник питания;
- стереонаушники;
- сумка для ношения проигрывателя в руках (искусственная кожа);
- кабель USB для подключения к компьютеру;
- компакт-диск с руководством по эксплуатации на 14-ти языках (включая русский) и программами Creative PlayCenter 2 и Oozic Player;
- буклет с кратким описанием и инструкцией.

Позаботились обо всем — что называется, включая и пользуйся! Кстати, если есть желание поиграть в шпиль, достаточно раздобыть где-нибудь активный микрофон — получится весьма рулезный диктофончик.

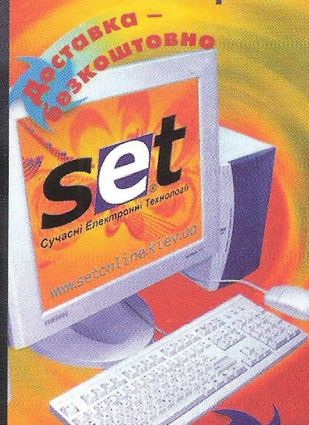
Вот такая вот крутейшая вещица от компании Creative, которая не перестает радовать нас сюрпризами, — лично я получил массу удовольствия от общения с этой игрушкой. Надеюсь, вам она тоже придется по вкусу!

Сергей Грицачук,
serggrits@comizdat.com



**Постійна знижка
школярам та студентам**

КОМП'ЮТЕРИ
Комплектуючі
Мультимедіа
Периферія
Телефони

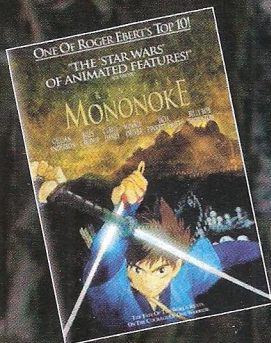


**У вихідні дні 3%
знижка на системні
блоки**

Київ, пр. Науки, 4
(Московська площа)
тел. (044) 250-9761
(багатоканальний)
e-mail: set@setonline.kiev.ua

Комп'ютери сертифіковано УкрСЕПРО

Название: Princess Mononoke
Формат: полнометражный мультфильм
Жанр: детский/семейный
Производитель: Studio Ghibli
Режиссер: Хайао Миязакэ (Hayao Miyazaki)
Сценарист: Хайао Миязакэ (Hayao Miyazaki)
Продюсер: Тосио Судзуки (Toshio Suzuki)
Композитор: Джо Хисаши (Joe Hisashi)



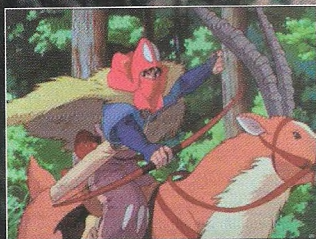
Хорошая сказка о нехорошем

Говорят, сказка должна быть хорошей. А что такое хорошая сказка? Это когда Добро побеждает Зло. Вот только зло в сказке никогда не исчезает. Оно всегда повержено, но никогда не уничтожено. Ведь если оно исчезнет — исчезнет и понятие добра. Иначе говоря: не познав зла, не познаешь добра. А без них, как уже было сказано, не будет красивой сказки. Не будет истории с грустным, но комическим, или, наоборот, счастливым, но справедливым концом...

Так, наверное, думал и Хаяо Миязакэ, когда писал сказку о принцессе волков — дочери леса. Однако утверждать это с уверенностью я не берусь — кто его знает, каким именно образом эта сказка зародилась в мыслях Хаяо.

Я очень не хотел пересказывать кое-какие моменты из биографии великого японского аниматора. Однако, пересмотрев «Принцессу Мононоке» в восьмой раз, все-таки решился. Ведь жизненный путь человека обязательно отражается — пусть и косвенно — в его творчестве.

Итак, Хаяо Миязакэ родился 5 января 1941 года в Акебончо, районе Бункье-ку, Токио. Предположить, что его детство было безоблачным и светлым, значит признать себя либо слепым, либо просто дураком. Нетрудно ведь заметить, что рождение будущего аниматора выпало на тяжелые времена



Второй мировой. На тот момент его отец, Кэсуджи Миязакэ, управлял компанией «Miyazaki Airplane», которую возглавлял его брат, дядя Хаяо. Завод занимался изготовлением рулевых механизмов для военных самолетов серии «Зиро».

Что же касается матери Хаяо, то это была очень умная и образованная женщина.

В период 1944–46 гг. семья Миязакэ вынуждена была, в связи с эвакуацией и расширенными боевыми действиями, переехать в город Ютсуномия, а затем — в Кунаму (префектура Точиги), где находилась компания «Miyazaki Airplanes».

В 1947 году мать Хаяо заболевает спинным туберкулезом, который на девять долгих лет приковывает ее к постели. Значительную часть этого времени женщина проводит в больнице под надзором врачей. В том же злополучном году юный Хаяо идет в новую



школу. По прошествии многих лет великий аниматор Миязакэ отобразит заботу матери и историю ее болезни в «My Neighbor Totoro» («Мой сосед Тоторо»).

Всего три класса ему удалось окончить в этом городе. Четвертый Хаяо оканчивал уже в начальной школе Омия в Сугинами-ку, Токио, куда вновь переехала его семья. В 1952 году он оканчивает 5-й класс школы Эйфуку, ставшей к тому времени одной из ветвей школы Сугинами. В 1955 году Хаяо заканчивает начальную школу Эйфуку и поступает в среднюю школу Омия, по окончании которой, в 1958 году, сразу же поступает в общественную выпускную высшую школу Тоэтама.



Я прекрасно понимаю, что названия школ и даты ничего не скажут читателям, но этот рассказ, надеюсь, поможет вам хотя бы приблизительно представить, что мог чувствовать ребенок, в буквальном смысле из года в год меняющий школы, вновь и вновь вынужденный обосновываться в новом для него мире. Так вот, на третьем году своего обучения в школе Тоэтама, Хаяо впервые видит японское полнометражное цветное аниме: «Hakuja Den» (1958 год).

Режиссерская работа Ябуши Таиджи поразила молодого Миязакэ настолько, что он принимает решение рисовать комиксы — но сразу же обнаруживает, что ему не хватает практики.





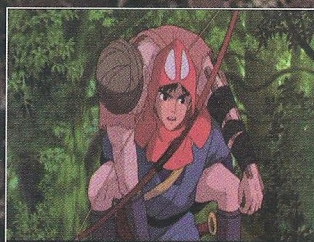
В 1959 году он оканчивает высшую школу Токатама и поступает в университет Гакушуйн, где основной упор делает на экономику. В те годы это направление было для молодых японцев одним из наиболее перспективных. Прочувшись пару месяцев, Хаяо вступает в школьный литературный клуб, некоторые курсы которого затрагивали также и комиксовую тематику.



Получив степень бакалавра политологии и экономики, в апреле 1963 года Хаяо Миязаки устраивается на работу в «Toei Douga» (иначе — «Toei Animation»). И после трех месяцев упорной тренировки становится одним из создателей полнометражного фильма «Watchdog Bow Wow» («Сторожевой пес Гав-Гав»), после чего берется за ТВ-сериал «Wolf Boy Ken» («Кен, мальчик-волк»).

Вся последующая деятельность этого человека так или иначе была связана с творчеством в аниме. Из-под его «пера» вышли такие знаменитые вещи, как:

- «Puss in Boots» («Кот в сапогах»);
- «The Flying Ghost Ship» («Корабль-призрак»);
- «Pippi Long Stockings» («Пеппи — Длинный Чулок»);
- «Heidi: Girl of the Alps» («Хейди: девушка Альп»);



- «Three Thousand Miles in Search of Mother» («Три тысячи миль в поисках матери»);
- «Nausicaa from the Valley of the Wind» («Наусика из Долины Ветров»);
- «Laputa: Castle in the Sky» («Лапута: замок в небесах») и пр.

В целом с 1986 по 1997 гг. было произведено восемь полнометражных фильмов. Все они получили высокие оценки критиков, а режиссерская работа Миязаки «Princess Mononoke» («Принцесса Мононоке») получила Академическую награду Японии как самый лучший и самый кассовый фильм в истории (по крайней мере, на момент награждения).

Присказка о страхе

Эта история случилась так давно, что те, кто ее пересказывал, не могли с уверенностью сказать, случилось ли это на самом деле или было придумано, дабы укротить решительный напор человека, стремящегося к покорению неизведанного. Сломленный и испуганный всегда нерешителен. Он будет допускать ошибку за ошибкой, оставляя следы там, где этого делать не следовало. При виде силы он будет паниковать, не задумываясь даже о том, что может одолеть ее одним махом. Нет, такой человек повернется и будет убежать, так как страх продолжает заполнять чашу неуверенности слезью жалкой боли. Боли, которая ослабляет тело и разъедает душу. И если попытки убежать от неизвестного будут повторяться из года в год — каждый день, каждое мгновение — то он погибнет,



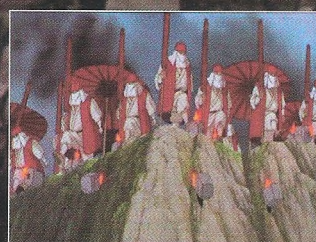
увлекая за собой в пропасть, именуемую страхом, всех, кто его окружает...

И эта история — вернее, легенда — тому подтверждение. Она — о девушке-воине, которая ничего и никого не боялась, о парне, который хотел искупить перед богом леса свою вину. И о маленьких прозорливых существах, которых никто не видел. Но главное — эта легенда о людях и их проблемах.

Все началось в обычный день, который ничем не отличался от других — таких же солнечных и погожих. Вот только лес возле деревни почему-то стал мрачным. Он медленно умирал, забирая с собой все, что испоконь дарил людям. Казалось, мать-природа устала нести тяжелое бремя забот и решила его сбросить...

Но это было не так. Природа водила Зло дремучими лесными тропами, пряча его от людей, а людей от него. Но Зло, как ищайка, искало лаз, через который можно было бы вырваться. Тогда заботливая мать поняла, что не сможет вечно прятать то, что породила. Иначе лес умрет, обрекая себя и всех на страшные мученья.

Она долго не могла решить, так как не видела среди детей человеческих того, кто



смог бы уничтожить ее боль и взять на себя проклятье — убийство бога-демона. Но этот день настал — избранник, который понесет отныне этот тяжкий крест, найден. Это был принц Ашитака — принц тех, кого силой изгнали со своих земель за то лишь, что они верой и правдой служили императору. Они попали в далекие неизведанные земли — туда, где все пропитано чистотой горного воздуха, где первые лучи солнца достигали крыши их нового дома лишь в тот момент, когда крестьяне императора открывали главные ворота в главный город...

Все началось утром. Он встретился лицом к лицу с проклятым богом и выпустил в него вторую стрелу, которая забрала жизнь бога, а самого принца обрекла на тяжелую долю. Он больше не был принцем. Он ушел не попрощавшись. Ушел туда, откуда пришло Зло. И стал искать ответы там, где кипит война между лесными зверями бога Сисигами и деревней сталеваров. Война не на жизнь, а на смерть. Война между принцессой Мононоке и госпожой Эбоши.

P. S.: это стало хорошей легендой о нехорошем.

Sova

Помаешь голову, как себя занять?
Не знаешь куда пойти?
Тогда **ВНИМАНИЕ!**

Магия The Gathering **Рокмэйн**

Наши клубы открыты для тебя ежедневно.
Открой для себя новый увлекательный мир интеллектуальных настольных игр!

Где поиграть?
Клуб "Легенда", ст. м. Минская, ул. Богатырская, 2-Б, тел 461-31-61
Дворец детей и юношества,
ст. м. Арсенальная, ул. Январского Восстания, 13

Где купить?
Сеть детских супермаркетов "Антошка"
Магазин "Дом игрушек", ул. А. Малышко, 3-Д
Магазины "Евростар", в ТЦ "Глобус" и "Метроград"
ТЦ "Олимпийский", ул. Луначарского (ст. м. Левобережная)
ТЦ "Квадрат. Мир книги" (ст. м. Арсенальная)
ТЦ "Квадрат. Все для дома" (ст. м. Дружбы народов)
Магазин "ComputerLand", ул. Дмитриевская, 2
Магазин "Книга", ул. Константиновская, 25

Наш адрес в интернете www.sargona.com.ua

STAR WARS

Уже с самого начала года все геймеры лихорадочно ищут информацию о WCG 2003. Людей интересует, будут ли новые игры и какие именно, — но в то же время все уверены, что Quake 3, Counter-Strike и StarCraft будут в любом случае.

И тут вдруг объявляют о том, что Квейка на Чемпионате мира не будет!

У большинства геймеров просто паника! Ведь Украина в 2002 году смогла хорошо показать себя только в номинации Quake3 — наши ребята в Корее заняли третье и пятое места. В этом году у нас была надежда только на них.

И тут такое...

В связи с этими событиями я решил обратиться к **Миле Масиной** (Координатору проекта WCG, Samsung Electronics CIS HQ в СНГ).

Для начала хотелось бы узнать, насколько заявление об отставке Quake правдиво?

Правдиво на 100%, ибо мы получили официальное заявление от компании ICM, в котором и был список игровых номинаций. Без Quake.

Что ты думаешь о таком шаге организаторов WCG?

Хм, трудно сказать. Во-первых, при всей нашей любви к Квейку игра действительно сдает свои позиции в азиатских странах (если они вообще когда-нибудь там были). Или их сдают. У нас, где на Квейке фактически держится весь профессиональный спорт, трудно в это поверить — но это так. Если честно, сама не представляю, что повлияло на такое решение. Все находится в крайнем недоумении. Но не думаю, что виной тому какие-то политические причины. Мы постараемся скоро выяснить это.

Вскоре состоится WCG2003 Spring Conference, куда съедутся практически все организаторы из сорока стран мира. Пока мы ведем переписку с некоторыми из них — с теми, кто недоволен фактом исключения Квейка. Пытаемся подготовить материал, который позволил бы повлиять на решение. Например, Sujoy организовал сбор петиций, я готовлю презентационный матери-

Убили Квейка



ал на их основе и на основе статистики, Сильвиу из Румынии собирает маркетинговые данные по продажам в Европе. И множество других людей из Штатов, Голландии, Канады, Австралии и прочих стран пытаются создать здравую идею возврата игры. Была даже мысль устроить что-то типа митинга. Но это, конечно, не выход. Нельзя портить отношения и надо постараться выйти из сложившейся ситуации крайне дипломатично.

Хотя шансов что-то изменить, конечно, маловато.

Мне кажется, если не будет Квейка, рейтинг WCG очень сильно упадет — да и рейтинг компании Samsung, так как большинство геймеров будет винить именно ее...

Что касается Самсунга, то мы постараемся сделать все возможное, чтобы не ударить в грязь лицом. В конце концов, это не наше решение. Хотя, если дело зайдет очень далеко и будет реальная угроза того, что этот скандал отразится на честном имени Самсунга, мы предпримем какие-нибудь крайние меры — ибо наша компания в данной ситуации не сделала ничего плохого и, соответственно, не заслужила себе «падающего рейтинга».

Если все-таки Квейка не будет, может, стоит провести хо-

тя бы российские отборочные сразу с финалом, чтобы хоть таким образом поддержать любителей этой игры?

Мы постараемся сделать все возможное. Все, естественно, упрется в бюджет. Придется выбирать: либо представить Россию, Украину и Казахстан достойным количеством участников — и, соответственно, получить побольше шансов отхватить медальки (у нас все-таки еще КС остается — плюс одна команда autobirth); либо делать дополнительную, седьмую по счету дисциплину. Это достаточно серьезные издержки. Однако такой возможности мы не исключаем.

Ну и, собственно, почему же убрали Quake?

И почему вместо суперпопулярной игры появилась новая игра под названием Age of Mythology (ведь у нас даже не знают толком, что это такое)?

Я уже отмечала ранее, что для меня это было такой же новостью, как и для вас. Да и как для всех организаторов. Первой моей реакцией вообще было — со мной пошутили! Тем более что всех нас (Европу) уверяли: «что, что — ну а Квейк и Старик будет точно!». И, если честно, то я больше опасалась за УТ и КС.

В прошлом году в России проходили отборочные по всем

номинациям (по шести играм). Есть ли какие-то планы на этот год?

По поводу отборочных в России: все покажет предстоящая конференция — именно после ее окончания мы будем начинать работу по подготовке. Пока же лично я не теряю надежды на возвращение Квейка.

И напоследок — еще один вопрос. На официальном сайте было проведено голосование по играм. Результаты нам не показали, но я думаю, что за Quake отдали весьма значительное число голосов. Почему же до сих пор не опубликовали результаты и зачем было проводить голосование, если оно, судя по всему, никак не повлияло на выбор игр?

Мы, организаторы, постараемся получить результаты в Корее. И огласим их, чтобы всем было спокойнее. Но, если честно, я думаю, что решение все же принимали по количеству. Ну и подумай теперь — сколько народу живет в Индии и Китае (для справки: это одни из самых населенных (если не перенаселенных) стран мира)...

Боюсь, если все останется в том состоянии, как это было объявлено WCG, станет гораздо скучнее...

Предлагаю относиться к вопросу оптимистичнее.

Вот такие пироги. Будем надеяться, что корейцы все-таки одумаются.

P. S.: Мы выпустили видео с финала Чемпионата мира по компьютерным играм. Если точнее — вышла первая часть под названием «Интервью». В ней вы сможете увидеть многих известных игроков — они расскажут о впечатлениях с WCG 2002.

Собственно интервью вы можете найти на нашем сайте — www.allgames.com.ua.

(c) GreenJek

www.allgames.com.ua

После собрания организаторов WCG

К сожалению, проблему с Quake3 решить не удалось.

Оргкомитет WCG опубликовал официальный пресс-релиз (www.worldcybergames.org/news/wcg_news.asp?group_cd=01002&cont_seq=591&tb_blank), в котором объясняет причины исключения Quake 3 из списка игр на WCG 2003. Общий смысл таков:

Несмотря на бесчисленные усилия, мы так и не смогли найти компромисс с издателем Quake3.

Одно из главных требований для WCG 2003 — техническая сторона игр, для нас важно, чтобы игра шла без сбоев и зависаний, чтобы у игроков в процессе игры не было проблем. Издатель Quake 3 (Activision, ред.) четко дал нам понять, что не собирается помогать нам и вообще иметь какое-либо дело с WCG.

Похоже, что издатели игры просто не захотели платить организаторам WCG за использование и рекламу Quake 3.

Неизвестно, как смогут (и смогут ли) показать себя украинские игроки на Чемпионате мира по другим играм.

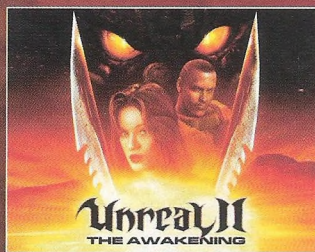
Остается только надеяться на лучшее.

Unreal 2: The Awakening

Для ввода кодов нажмите клавишу <~> (тильда).

- **BeMyMonkey()** — включить режим читов;
- **God()** — режим бога;
- **Invisible()** — режим невидимости;
- **Loaded()** — получить все оружие;
- **AllAmmo()** — получить патроны для всего оружия;
- **Phoenix()** — получить энергострелом Phoenix;
- **FearMe()** — враг боится игрока;
- **Ghost()** — режим привидения;
- **Fly()** — позволяет летать;
- **Amphibious()** — позволяет находиться под водой;
- **Walk()** — режим шага;
- **SloMo(#)** — включить замедление времени;
- **SetJumpZ(#)** — установить высоту прыжка;
- **ToggleInfiniteAmmo()** — получить бесконечный боезапас;
- **ToggleReloads()** — перезарядиться;
- **ToggleInvisibility()** — включить невидимость;
- **Teleport()** — телепортироваться в точку, на которую смотрит игрок;
- **NextLevel()** — перейти на следующий уровень;
- **Open(x)** — перейти на карту x;
- **ToggleSpeed()** — увеличить скорость движения вдвое;
- **SetSpeed(#)** — установить скорость движения игрока;
- **ChangeSize(#)** — изменить размеры игрока;
- **Goodies(#, #)** — вызвать партию героев;
- **Sum(x)** — получить предмет x;
- **Actors()** — получить список действующих объектов;
- **GotoActor(Name)** — изменить местонахождение действующих объектов;
- **Damage(#, Target)** — нанести ущерб # цели Target;
- **DamageNPCs(#)** — нанести ущерб # неигровому персонажу;
- **SetHealth(#, Target)** — установить здоровье # цели Target;
- **SetMyHealth(#)** — установить здоровье # игроку;
- **HurtMe(#)** — снизить здоровье игрока на #;
- **ShowTeams()** — показать команду игрока;
- **Difficulty(#)** — изменить сложность игры;

- **ViewSelf()** — направить камеру на игрока;
- **ToggleTimeDemo()** — включить TimeDemo;
- **ToggleScoreBoard()** — показать таблицу результатов;
- **BehindView()** — включить вид сзади;



- **SetParticleDensity(#)** — установить плотность частиц в спецэффектах;
- **SetWeaponFire(0/1)** — включить огонь из оружия;
- **ToggleShowNPCs()** — показать навигационные точки;
- **SetEyeHeight()** — установить высоту расположения глаз игрока;
- **KillHitNPC()** — убить NPC в прицеле игрока;
- **KillActiveNPCs()** — убить всех активных NPC;
- **KillDormantNPCs()** — убить всех неактивных NPC;
- **GibAllNPCs()** — разорвать всех NPC;
- **ToggleHUD()** — включить HUD;
- **SetCameraDist(#)** — установить расстояние до камеры;
- **FreeCamera(0/1)** — включить свободное движение камеры.

Impossible Creatures

Во время игры нажмите клавишу <~> (тильда) и введите следующие коды:

- **cheat_coal(9999)** — получить уголь;
- **cheat_electricity(9999)** — получить электричество;
- **cheat_buildings** — получить здания.

SimCity 4

Во время игры нажмите <Ctrl + X> для вызова консоли, затем вводите коды и подтвердите ввод нажатием клавиши <Enter>.

Cheats + Hits

- **WeaknessPays** — получить дополнительные Simoleon;
- **FightThePower** — снять требования по электроэнергии;
- **HowDryIAm** — снять требования по воде;
- **You don't deserve it** — открыть все награды;
- **Stopwatch** — включить часы;
- **WhatTimeIsIt** — установить время;
- **WhereRUFrom** — изменить название города;
- **HelloMyNameIs** — изменить имя игрока.

StarTrek: StarFleet Command III

Для активации чит-кодов необходимо найти и отредактировать файл `SFC3\Metaassets\ServerProfiles\singleplayer\Characters.ini`.

Найдите в этом файле следующие строки:

```
[Create/0] StartingPrestige = 200;
[Create/1] StartingPrestige = 100;
[Create/2] StartingPrestige = 50.
```

Они определяют ваши фонды в зависимости от уровня сложности игры (первая строка — самый простой, третья — самый сложный). Измените нужное вам значение на 999999.

Operation Tiger Hunt

Используйте следующие комбинации клавиш для активации соответствующих читов:

- <Shift + Z> — пропустить уровень;
- <Shift + Y> — получить неограниченное «здоровье».

Archimedean Dynasty

Чтобы активировать один из читов, применяйте такие комбинации:



- <Left Ctrl> + <Right Ctrl> + 0 — закончить миссию;
- <Left Ctrl> + <Right Ctrl> + 1 — невидимость;
- <Left Ctrl> + <Right Ctrl> + 2 — бесконечные торпеды;
- <Left Ctrl> + <Right Ctrl> + 3 — бесконечные заряды для пушки.

Ski Doo X-Team Racing

Данные читы нужно вводить в качестве имени игрока в разделе меню **Player and Tuning**:

- **gimmeallsleds** — получить все снегоходы;
- **gimmealltracks** — доступ на все трассы;
- **gimmedflyhigh** — уменьшить силу гравитации;
- **gimmesuperboost** — супер-ускорение;
- **gimmecheatreset** — отключить все читы.

Fargate

Для ввода кодов во время игры надо набрать комбинацию «/182461/» (без кавычек). После этого доступными станут следующие коды:

- **/instabuild** — построить все юниты;
- **/fog** — включить «туман войны»;
- **/gates** — получить деньги;
- **/stats** — посмотреть статистику;
- **/kenny** — убить всех врагов; чтобы открыть все миссии, в главном меню игры введите код **superxstudios**.

Celtic Kings: Rage of War

Для ввода кодов нажмите во время игры клавишу <Enter>. Доступны следующие читы:

- **Screenshot** — сделать скриншот в формате BMP;
- **Spawn** — получить 100 юнитов;
- **ToggleFog** — включить/выключить «туман войны»;
- **ToggleVis** — включить/выключить игровые объекты.

ОТЦОВСКИЙ ХИНТ



Всяк геймер древности относился с уважением к своим девайсам: мыши, клавише, наушникам и коврику для мыши. Он был аккуратен и опрятен в их использовании и никогда не пользовался ими, не помыв предварительно руки, уши и ноги. Перед поединком он возносил молитвы своим богам и приносил богатые жертвы девайсам. Внешний вид этих атрибутов воителя прошлого потерялся в веках, и изображения девайсов до наших дней не дошли...

Из Библии КиберВоина, издание 2307 года

Как оказалось, далеко не каждый пользуется оптической мышью, а из тех, кто ими пользуется, только один из десяти знает, какой коврик для нее подходит. Я искал специалистов, чтобы они рассказали мне, какие есть прикормы для игр и как ими правильно пользоваться.

В глубоком подвале под самым центром Киева, аки гном Гимли в подземных пещерах, засел Большой Отец — ник его *L1tu@tEc*, и знают его только избранные. Его компы мощны, сеть — гигабитна, а коннект — наиболее лучший во Вселенной. Он знает ответы на все вопросы. К нему я и отправился.

— Отец! Скажи, что за радость в оптической мышке? Я, правда, сам юзаю Logitech с оптикой, но чисто по инерции: все подсели — и я подсел.

— Хэх, ты, типа, не чувствуешь? В оптической мышке нет шарика и нет инерции! Шарик, кстати, специально делают тяжелым, чтобы он плотно держался за поверхность — и если ты сильно дернешь рукой, то этот шарик по инерции еще чуток проедет. А это для прогеймера — каюк! Эйм снижается и пр. ... Особенно в играх, где нужно четкое позиционирование.

— А разве в оптику — оптические мыши то есть — не вставляют грузиков?

— Ну, только в некоторые. И очень часто геймеры сами их выковыривают, чтоб инерции не было. Но инерция — еще не конец. Самое главное, что последние опто-мышки делают для USB — и у них, по сравнению с интерфейсом PS/2, повышается частота оп-

роса, то есть увеличивается точность позиционирования. Правда, нужно, чтоб и сама оптика работала побыстрее, тогда вообще супер будет.

Да, и один отрицательный момент: оптические мыши желательнее в процессе игры не отрывать от поверхности, потому что, когда ты поставишь мышку обратно на стол, курсор передвинется на очень приличное расстояние — да еще и неизвестно, в какую сторону... Так что это нужно учитывать, когда играешь с оптикой.

— Ясенько. А вот я юзаю с этой мышкой коврик, он у меня тряпичный. Это правильно?

— Тряпка или пластик — не существенно. Вообще, кому что нравится. А для оптического сенсора важно, чтоб поверхность коврика была не отражающая, а микроскопический узор поверхности — неоднородным. То есть, чтобы оптика могла «увидеть» перемещение. Обычно коврики для оптики делают с зернистым узором, но, по моему мнению, это не главное. Главное, чтобы сама внешняя поверхность была слегка зернистой, вот тогда эффект будет то что надо!

— Ну, это тоже вроде понятно. А что касается ножек «мышки»? Они у меня постоянно загрязняются!

— Ага, а ты что думал? Это ж главный грязесборщик! Раньше с поверхностью контактировали эти, как ты их назвал?... «ножки»... Вот. Ну и шарик, естественно. Теперь шарика нет, и с поверхностью контактирует только нижняя часть мыши. Ясный пень, что все, что есть на коврике, — грязь с твоих рук, пыль, перхоть всякая, куски бутербро-

дов и прочий хлам — все это садится на ножки.

— Так их чистить или нет?

— А ты попробуй не почисти! Мышь постепенно начнет скользить все меньше и меньше, и вся сила оптики — легкость и точность позиционирования — потеряется. Но ножки стираются... И если грязь отколупывается чем придется, то скоро ножки ваще станут, как наждак, и скольжения нормального не получится. Посему рекомендую использовать такой кунштюк, как наклейки на мышку. Первооткрывателем этой фишки является компания Everglide, которая изготавливает тефлоновые наклейки, снижающие скольжение до минимума. Да и чистить их легче, а после того как они окончательно засалятся — можно выкинуть и новые наклеить. Удобно до слез.

— Скажи, Отец, а подушки под руку — они нужны вообще? Или это так, чтобы денег содрать?

— Честно говоря, думаю, что это как кому удобнее. Я привык без подушки — без нее и шпилью. А вот посоветовать ее другим стоит, если только им неудобно держать руку на весу. Главное, чтобы подушка лежала под запястьем, а не под основанием большого пальца — иначе толку от нее, как от кулера на 286-м процессоре.

Кстати, ты видел, последнее время отцы, особенно те, кто в контру рубится и в кваку, сидят, держа клавишу на коленях, а руку держат на столе перед грудью, параллельно монитору?

— Ну! Я вот и хотел спросить — зачем?

— Так это тоже для удобства. Рука на столе лежит, вто-

рая тоже не особо напрягается. Теоретически так и целиться легче. Вот только стоит следить, чтоб сидел ты ровно, потому что, когда одна рука ниже, а другая выше, можно и сколиоз заработать. А это чревато всякими неприятностями для здоровья. Да и не стоит так сидеть, если монитор расположен слишком близко к краю стола, — зрение можно испортить. А так — ниче, хорошая посадка! Вон, Unkind таким макаром 20 штук баксей снял на WCG! А над ним сначала даже смеялись — говорили, что он под столом шотган передергивает. Лол, одним словом! А вон какими денежными средствами этот лол обернулся! Кто знает, может, посадка ему тоже помогла.

— В общем, понял. А вот скажи, какую мышку выбирать?

— Ну, вопрос хороший. Вот только, чтоб ответить на него, нужно тест сводный провести, да и тебе лично каждую мышку потрогать — чтоб под руку смог подобрать. Так что давай как-нибудь в другой раз обсудим.

— Оки, Отец! До встречи!

— Заходи, брат Икебот!

Ну и привет всем читателям «Шпиля!».

В общем, разъяснил мне Отец многое. Думается, что для вас тоже много чего полезного в его словах найдется. Если есть еще какие железно-программные вопросы — пишите! Я попробую разобраться — и расскажу вам о результатах.

Мыло у нас единое — shpil@comizdat.com — а вопросы адресуйте лично мне.

Засим прощаюсь,
Икебот Эрастов



ПОТРІБНА БІЛЬША ПОТУЖНІСТЬ?

персональний комп'ютер "DiaWest" на базі процесора Intel® Pentium® 4 запропонує Вам продуктивність, що здивує Вас

персональний комп'ютер "DiaWest" на базі найпотужнішого у світі процесора Intel® Pentium® 4 3,06 GHz переміг чемпіона світу з шахів!

подробиці на сайті www.chesspage.kiev.ua

Комп'ютер DiaWest
Intel® Pentium® 4 3,06 GHz/
i845PE/DDR512MB/120GB/
128MB Sapphire Radeon 9700/
DVD SONY 16 speed/
CD-RW SONY48x12x48/
SB Creative AUDIGY/
Windows XP HE rus

11490
грн.

МАЙБУТНЄ СЬГОДНІ!

- процесор:

Intel® Pentium® 4 3,06 GHz - найпотужніший у світі, сприймається системою, як два логічних процесора;

- відеоадаптер:

найшвидший 3D акселератор з додатковим DVI-I та ТВ-виходом.

Поєднання процесора Intel® Pentium® 4 3,06 GHz, DVD-приводу SONY зі звуковою картою AUDIGY (Dolby Digital) та цифрового ТВ-виходу є основою Вашого ДОМАШНЬОГО КІНОТЕАТРУ!



інтернет-магазин 456-76-61

департамент комплексних
проектів 456-96-33

КИЇВ: вул. Олени Теліги, 8, 455-66-55; пр. Оболонський, 49, 459-01-33; пр. Червоних Козаків, 8, 464-8-465; Харківське шосе, 55, 563-06-68; пр. 40-річчя Жовтня, 46/1, 250-99-00; пр. В. Маяковського, 43/2, 548-1-548; **Луцьк,** вул. Лесі Українки, 46, 77-4308; **Херсон,** вул. Суворова, 1-А, 26-4810; **Івано-Франківськ,** вул. Міцкевича, 14, 3-1361; **Львів,** вул. Римлянина, 1, 40-3464; **Миколаїв,** пр. Леніна, 74-А, 47-7774; **Рівне,** пл. Короленко, 1, 62-1043; **Чернівці,** вул. Воробкевича, 1-А, 7-2802, вул. Головна, 103, 58-4442; **Дніпропетровськ,** пр. К. Маркса, 92, 34-0604, вул. Робоча, 178, 770-3589; **Вознесенськ,** вул. Кірова, 23, 45-046

\$500 на шару!

Куда податься геймеру, когда все игры надоели? (Ну, блин, ясный пень, что это не про наших читателей — они-то как раз самые что ни на есть настоящие поклонники игр, и если им надоест на время одна хорошая игра, то мы всегда посоветуем, в какую еще игрушку можно поиграть в свободное от учебы или работы время.)

и комментариев к ним, а также тотализатор.

Вот вы говорите детям до 16-ти (или 18-ти — хотя какие

нейший в мире тотализатор имеется, где принимаются ставки на игры, проходящие среди мировых отцов! И ставки эти делаются на деньги, которые вам начисляют при регистрации (по 500 мегапакских долларов на человека).

Говорите, не развернешься? Если уж давать, то давать по 10 тыщ каждому? Ан нет! Можно и на этом наварить неслабо! Вот, к примеру, знаете ли вы, что победитель (по итогам прошлого года) выиграл и накопил на этом сервере целых 100 с чем-то тысяч долларов?! Правда, ими не воспользуешься в реале — но ведь слава на весь мир тоже не помешает.

А самое прикольное, что победителем прошлого года стал... УКРАИНЕЦ! Ура клану powered_by и известному на всю страну контрстрайкеру Caffboy!!! (Если помните, то это именно тот Caffboy, который был главным арбитром на WCG 2002 в Украине. Во как! Молоток, чувак!)

В общем, место это забавное и интересное даже. А на-

копивши опыта в таком непростом деле, как букмекерский бизнес (то есть в ставках на игры), в будущем вполне можно «подняться» на скачках или футболе. Но уже в реале. Или проиграть все...

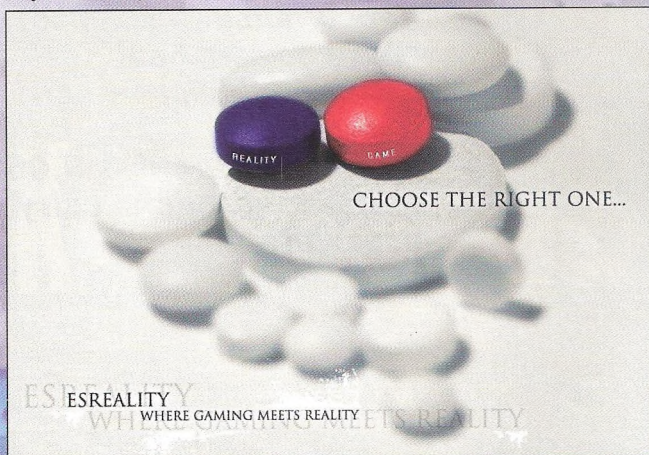
Кстати, за это я больше всего и люблю комп — тут ничего по-настоящему не проиграешь! Не выиграешь, правда, тоже — но зато удовольствие получишь. И в любом случае наверняка ничего не потеряешь. Вот круто!

Я тут, кстати, тоже на сайте ставки делаю, вот только vybrаться из начальных \$500 все никак не могу — что выигрываю, то и проигрываю! Можете заценить: мой ник в этой системе — =cw=-Pagan.

Так, что-то место катастрофически... э-э-э... уже закончилось, а сайтов оборзеть хочется еще много. Ладно, думаю, в следующий раз продолжим. Никто не против? Не слышу? А, так это я только текст набираю... Ну, хорошо. Пошел порыскаю по инету, поищу еще что-нибудь интересное!

Max Pagan

ПАУТИН@



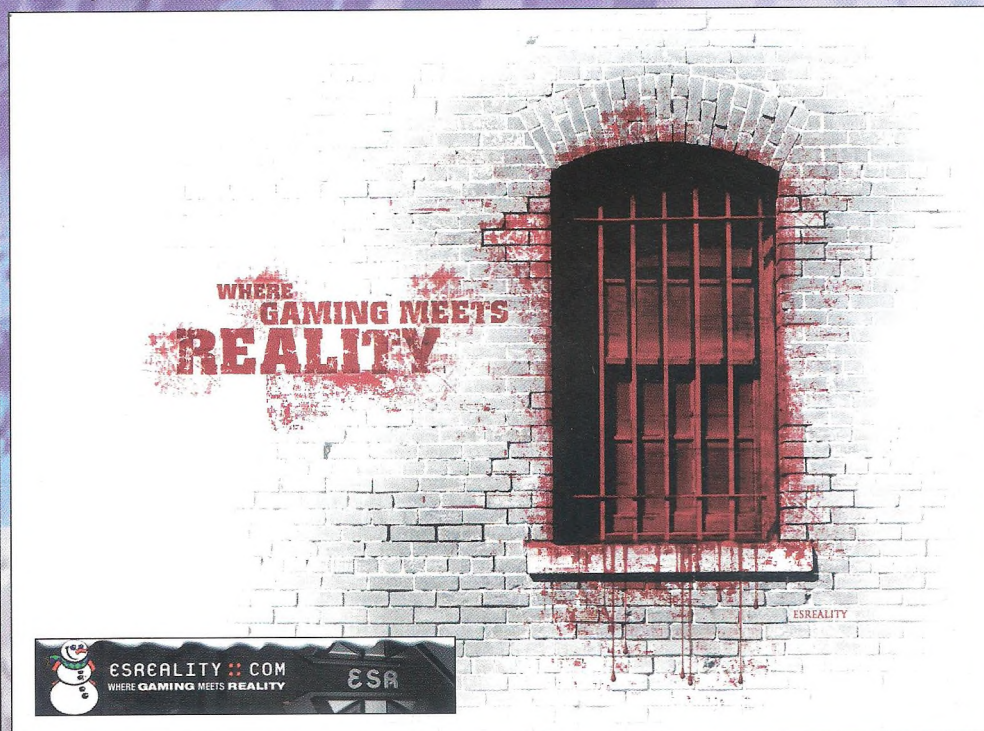
Но вот вдруг вы решили заняться чем-то другим... Так, для разнообразия, для расширения кругозора! А? Ведь вы слушаете музыку, смотрите кино? Вот! Так и в интернет можно завалить на пару минут. А куда пойти в этом интернете? И вот-то тут я вам и помогу!

Короче, коннектишься,ходишь в инет — и сразу через 10 шагов направо, а там первый поворот налево. Уловил? Шутка. Сегодня мы пройдемся (или, точнее, пробежимся галопом) по мегапакским порталам, на которых бывают отцы из эсэнговщины и зарубежья.

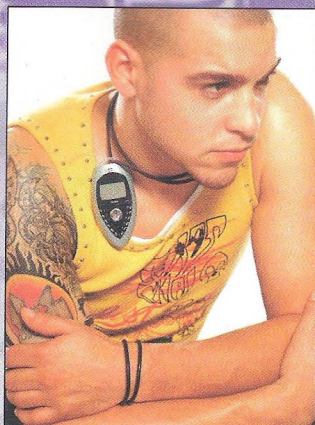
Первый мегапакский портал, на котором тусуются все те, кто хоть как-то интересуется киберспортом (а именно: играми Counter-Strike, Unreal Tournament и Quake III Arena — другие тут не в особом почете) — это ESReality.com (можно все маленькими буквами, но так явно красивше).

Так вот, все... нет, не все, но многие из тех, кто якобы «пишет новости» на русских игровых сайтах, дерет инфу про чемпи именно оттуда. На этом портале, помимо разборок игр, тактики и стратегии многих отцов этих видов игр, имеется большая коллекция игровых фильмов, демок

дети в 18 лет? Бред! Уже взрослые люди! Ну, не все, конечно... Есть у меня знакомый, так ему уже 45, а он все пупсов собирает)... Э-э-э-э... О чем это я? Ах да! Так вот, говорите, детям нельзя в азартные игры играть и ставки денежные делать? Так это ж не во всяких играх, да и не всякие деньги! Вот на сайте ESReality.com, пожалуй, круп-



Vsyakaya vsyachina



Вин Дизель плачет!

Siemens наконец-то сделала телефон, с которым стильному поклоннику журнала «Шпиль!» не стыдно показаться на улице. Мобильный телефонный аппарат из новой линейки, который представили первым, с виду похож на какой-то короткий кинжальчик. По функциям же это — вполне нормальная штука для связи с друзьями.

Другие фирмы пытались уже сделать что-то жутко стильное — и нельзя сказать, что им это

не удавалось. Но вот поклонники фильма «XXX» и других экстремальных кин, а также таких бравых парней, как Вин Дизель, явно отдадут предпочтение именно Xelibri — так называется этот малыш.

Что особо круто, так это то, что мабилы эти планируется продавать в магазинах стильной одежды, — думается, продавцы сами будут предлагать поклонникам «Шпиль!» именно этот телефон.

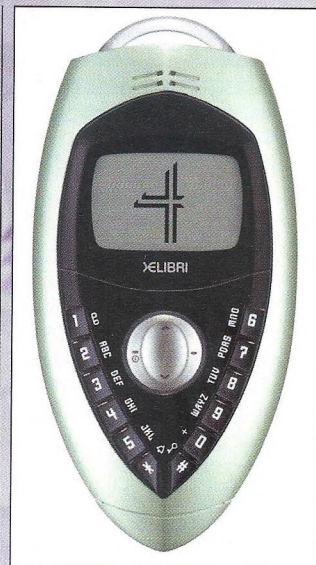
Да и вообще, телефоны все больше становятся атрибутом одежды и все меньше отношения имеют к технике. Уже давно в разных там рюкзаках, брюках и куртках делают специальные карманы для мабил — и пока никто не жаловался.

Всего будет четыре модели телефона Xelibri — и все разной формы. Первая из них выходит в апреле, остальные — чуток погодя, осенью, когда народ при виде логотипа Xelibri начнет пускать слюну.

Правда, нельзя сказать, чтоб телефоны отличались

небольшой ценой — самый дешевый, скорее всего, будет стоить не менее 200 евро, а самый дорогой — около 400 евро. Но что делать — за стиль приходится платить!

Более того, по словам представителей компании, телефон и служить будет недолго, и выходить станет в ограниченном количестве. Правильно! Ведь какая ж это модность, если она будет у каждого второго? А так, раз уж купил Xelibri, то будешь уверен, что в течение дня можешь понтоваться сколько влезет — и никто не скажет: «Ха, у моей бабушки



такой же. Был. Пока она его случайно в борще не сварила».

В общем, Siemens заботится о вас и о вашем стиле!

Max Pagan

ИГРАЮТ ВСЕ!

Начиная с этого номера ШПИЛЬ! открывает новую долгоиграющую акцию «Сначала было слово».

В каждом журнале мы будем прятать по одному слову, написанному задом наперед.

Найдите это слово, правильно впишите его в прилагаемый купон и вышлите в адрес редакции.

Каждый месяц пять читателей, отправивших письма первыми (это будет определяться по почтовому штемпелю отправки!), будут получать подарки!

И это еще не все...

Из всех собранных слов надо будет составить предложение и на специальном купоне отправить его опять-таки в адрес редакции.

Самым удачливым (смелым, остроумным и т. д.) достанутся призы!



Купон:

Правильное слово: _____

ФИО _____

Контактный телефон _____

Текст: _____

Партнер акции:

Самый лицензионный поставщик программ для домашних компьютеров в Украине

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам партнерства обращаться: e-mail: multimedia@1c.ua, http://games.1c.ua

Здравствуйте
дорогие шпилевцы!

Пишет вам ваш горячий поклонник из города Хмельницкого. Город то наш вообще хорош, только «СоюзПечать» тормозит. Я так ждал, обязательно хотел купить ваш январьский номер «Шпиля», но обломался. Всё нет и нет. Думал опять объединили. А оказалось, что нет. А когда пришёл февраль, радости моей не было грани. На прилавке - новый «Шпиль»! С диском - АТАС! Мало того, что журнал просто супер, так ещё и безбашный диск. Вот и решил написать вам тёплое письмо.

«Шпиль» - это мой самый любимый журнал. Вот и радуюсь, что он такой хороший выходит. Но вот только...

Многоуважаемые редакторы, некрасиво обманывать читателей! Зачем вы урезали количество страниц? Ведь было их «аж» 64, а с выходом диска опять 48. Конечно, при желании всю полезную инфу жизни компьютерных игр можно вместить и в 20 страниц, но всё же.

И не могли бы вы выходить большим тиражом, а то тут в Хмельницком, два дня - и жур-

нала нет нигде. Ну и дурак, скажете вы, подпишись - и все проблемы исчезнут. Но не тут то было, понимаете, выписывал я когда-то журнал, прихожу на почту, а мне говорят примерно следующее: «Вы, молодой человек, мол, опоздали. Журнал был, но из-за отсутствия «востребования» его отправили назад.» Так что проще бегать целую неделю по киосках и магазинах и орать «Шпиль пришёл?!», а мне в ответ «Нет ещё!» :(

Вот сижу тут сейчас и жду ваш журнал. С нетерпением жду.

Ещё было бы классно, если бы вы добавили к оценке игр ещё и мнение «простых» людей.

Ещё пару вопросов, если, конечно не надоело читать. Не могли бы вы мне прислать адреса ваших самых популярных сайтов.

Вчера купил «лицензионный» диск с Hover Ace, или это у меня комп глючный или такой диск, но игра не сейвится. Каждый раз, когда захожу в игру, начинаю ездить на том же лёгком байке, без оружия, щитов, брони, генераторов и т.д. Подскажите чем сможете.

Ну, когда у вас будет собственная веб-страничка?

Если сможете - то ответите, если не сможете - можете не отвечать, ну а если совсем не сможете - то лучше, всё-таки, напишите.

Жду ответа...

Shadow, gorod Khmelnytskyi

Здарофф, Shadow!

Видим, ты в курсе всех наших дел, поэтому будем отвечать сугубо прямо.

Кроме долгоносиков, которые пожрали всю краску на журнал, на нас напали хомяки-шатуны. Они заточили все запасы бересты, на которой должны были печататься дополнительные 16 страниц. Так что бонуса опять не вышло. Теперь мы ищем папирус...

Зато по бартеру с Мадагаскаром (в обмен на 78-копеечные бусы из универмага «Украина») мы получили много пластика, из которого и делаем наши компактны — так что компактны будут, и их будет все больше и больше. инеЦ это!

Кстати, если ты не заметил, мы за пару месяцев уже увеличили тираж журнала в полтора раза, хотя и это не залеживается в киосках. И еще увеличим — так что не волнуйся особо, мы тоже в курсе!

А вот насчет сохранения... Советуем тебе купить еще и лицензионный CD-ROM, винчестер и клавиатуру — должно помочь.

И на традиционный вопрос о нашем сайте придется ответить традиционно: он у нас уже есть! И уже давно. Адрес его — www.comizdat.com/spiele.

Так что — добро пожаловать!

«Шпиль!»

Видается російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.,
№ 3 (17)

Видавець ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2003 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —
М. Писаревський

Редактори —
А. Лішук, С. Грицачук

Літературний редактор —
О. Чаплєнко

Дизайн та комп'ютерне
верстання —
О.Л. Ковальський

Відділ реклами —
О. Сепітій

Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
та не повертаються.

За точність рекламної інформації
відповідає рекламодавець.

Підписано до друку 22.03.2003.

Наклад 18 250 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Футарі-Принт».

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Футарі-Принт»
(м. Київ, вул. Нововокзальна, 6,
тел. 044 268-57-07).

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 02160, м. Київ-160,
просп. Возз'єднання, 15,
7-й поверх, к. 708

Тел. (044) 550 6223
(044) 553 3986
(044) 553 5547

Тел./факс: (044) 553 1940

E-mail: shpil@comizdat.com

© «Шпіль!», 2003

Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852

Редакция продолжает непрерывную подписку
на журнал «ШПИЛЬ!» на прошлый (2002) год

1. Перечисли получившуюся сумму на наш расчетный счет:
ООО «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ ИНТЕГРАЛ г. Киева,
МФО 320735, код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте эту карточку и копию чека об оплате
по адресу: ООО «Декабрь», пр-кт Воссоединения, 15, 7 этаж,
г. Киев, 02160

3. Позвони нам по телефону (044) 553-3986 или 553-1940
и поинтересуйся, как твои дела?

Твой ШПИЛЬ!

Номера за 2002 год, стоимость в гривнях:

Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!		
1	2	3	4	5	6	7-8	9	10	11-12	Стоимость доставки (за всё)	Итого
3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	4 грн.	4 грн.	4 грн.	4 грн.	2 грн.	

Я ПОДПИСЫВАЮСЬ НА «ШПИЛЬ!»

Фамилия _____
Имя _____
Индекс _____
Адрес _____
Номер телефона (с кодом) _____

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

1С	2 обл.	«Компьютеры + Программы»	17
ООО «Декабрь»	3 обл.	IP-Telecom	35
Samsung Electronics	4 обл.	СЭТ	39
Джил-Принт	2	Sargona	41
Вектор	11	DiaWest	45

Да здравствует подписка! Сыграем?

каждый подписавшийся на журнал «ШПИЛЬ!» на второе полугодие 2003 года
может принять участие в розыгрыше призов

Это призы:

от компании Unitrade:

- ★ руль
Logitech MOMO Force
- ★ джойстик
Thrustmaster Top Gun Afterburner II
- ★ веб-камера
Logitech ClikSmart 510 Digital Camera

от фирмы «1С»:

- ★ 4 коробочные версии игр
- ★ 10 игровых CD (jewel)

от компании «Адамант»:

- ★ 2 модема D-Link DFM-560E
- ★ 2 контрактных подключения
к Интернету на 3 месяца
режим «Круглосуточный»
- ★ универсальные карты INET



UNITRADE

www.unitrade.ua



1С МУЛЬТИМЕДИА
Самый лицензионный поставщик программ для домашних компьютеров в Украине
(по вопросам партнерства обращаться: e-mail: multimedia@1c.ua, http://games.1c.ua)

Самый лицензионный поставщик программ
для домашних компьютеров в Украине
(по вопросам партнерства обращаться:
e-mail: multimedia@1c.ua http://games.1c.ua)



telecommunication company
ADAMANT
www.adamant.ua

02175, Киев, Харьковское шоссе, 51-а,
Тел.: 566-7722, 563-0563

Условия:

1. В розыгрыше призов может принять участие каждый, кто оформит подписку на журнал «ШПИЛЬ!» на второе полугодие 2003 г.
2. Для участия в акции пришлите в адрес редакции копию подписного абонемента
3. Укажите разборчиво:
 - обратный адрес
 - ФИО
 - ваш контактный телефон
4. Итоги розыгрыша будут опубликованы в журнале «ШПИЛЬ!» № 9/2003

Наши координаты:

02160, 000 «Декабрь»,
пр. Воссоединения, 15,
тел. (044) 553-1940

ты с нами одной крови
ШПИЛЬ!
игровой журнал нового поколения

подписной индекс

★ **01727** (с CD)

★ **23852** (без CD)

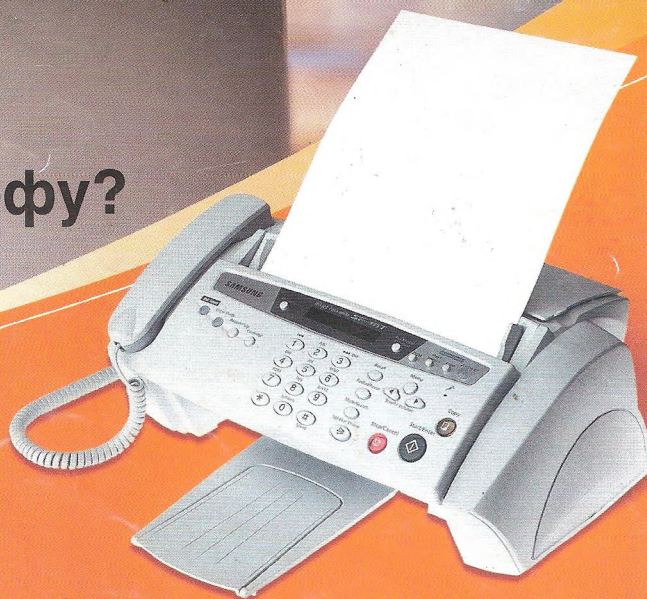


С каким из двух
удобнее работать
Вам и Вашему шефу?

Новый струйный факс Samsung SF-330,

в отличие от обычных термальных факсов,
имеет следующие преимущества:

- Вы получаете выгодные предложения в 2 раза быстрее!
- Вы принимаете сообщения на обычную бумагу формата А4!
- Вы храните сообщение без выгорания неограниченное время!



Алгри (0482) 379715, 373789
МТІ (044) 4583873, 4583856
Софт+ (044) 2587678, 2587679

Фокстрот (044) 2350115, опт 4619536
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прэксим-Д (048) 7772277, 7772266

Инфо-служба SAMSUNG ELECTRONICS: тел. 8-800-5020000 (звонки по Украине бесплатные)

www.samsung.ua

SAMSUNG